№18 | 291 | 2009
ВТОРОЙ СЕНТЯБРЬСКИЙ

WOLFENSTEIN: ПОЛУЧИ, ФАШИСТ, ИГРУ! стр. 62

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 09018

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
230 Р



HEARTS OF IRON III стр. 74
ЛЕГАЛЬНЫЙ СПОСОБ ПЕРЕПИСАТЬ
ИСТОРИЮ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

ГАНДАМЫ – В БОЙ! стр. 52
ГОВОРИТ И ПОКАЗЫВАЕТ «СТРАНА ИГР»

PAC-MAN ПРИ СВЕЧАХ стр. 42
ЭКОНОМИМ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО,
ИГРАЕМ БЕЗ КОМПЬЮТЕРА

ДЕТЕКТИВ КОНАН стр. 116 и 122
ЛЕГЕНДА ЯПОНСКОЙ КРИМИНАЛИСТИКИ
В РЕПОРТАЖЕ ИЗ МУЗЕЯ ПОД ОТКРЫТЫМ НЕБОМ

НОВОЕ ЛИЦО PLAYSTATION 3

HEAVY RAIN

КОМПЛЕКТАЦИЯ: ПОСТЕРЫ: **RED STEEL 2 И HEAVY RAIN** | **2** УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | **144** СТРАНИЦЫ | **100+** ИГР В НОМЕРЕ

Слово редактора

Сентябрь 2009 #18(291)





НА ОБЛОЖКЕ
Heavy Rain

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Quantic Dream

На Gamescom подтвердилось то, от чего несколькими месяцами ранее отрекались руководители Sony: новой версии PS3 – быть, а цене на консоль – уменьшиться. Спустя несколько дней неизвестные благодетели выкладывают в Интернет фотографии уже напечатанных, но еще не попавших в торговые залы рекламок американской сети Target – мол, и Elite-версия Xbox 360 вскоре подешевеет. В комментариях радуются: какие страсти в индустрии кипят! Просто как в кино!

«Как в кино» – характеристика, которой и впрямь куда чаще удостаивается противостояние платформодержателей, чем собственно интерактивные развлечения. Это не упрек в адрес игр – они по природе своей обещают нечто сверх того, что есть в фильмах. Другой вид искусства. Но любовь к кинематографу велика, и именно потому кроссформатные эксперименты, вроде Heavy Rain Дэвида Кейджа, так интригуют. Подробнее о самом известном интерактивном триллере последних лет читайте в этом выпуске «Страны Игр» и смотрите на DVD.

На закуску – два материала, аналогов которым вы не отыщете нигде. Их названия вы уже видели на обложке, осталось найти нужные страницы и окунуться в волшебный мир лучших компьютерных и видеоигр. Во всех их проявлениях.

Наталья Одинцова, зам. главного редактора

КАЛЕНДАРЬ ЗДОРОВЬЯ

Вот уже и октябрь. Лето закончилось – причем не только на календаре. Замечаешь, что чем ближе к зиме, тем тяжелее просыпаться по утрам? Пожалуй, это связано не только с пасмурной погодой. В холодное время года мы начинаем все больше и больше, дольше и дольше – вплоть до самого утра – играть на консолях и PC.
Что ж, аргумент «ночью надо спать» явно ни на кого не подействует, поэтому наши советы рассчитаны на применение в жестких условиях – представим, что это домашняя вечеринка.
Что делать? Чего не делать? Несколько очередных советов нашего «Календаря Здоровья» помогут тебе сориентироваться в ситуации с выгодой для организма и самочувствия!

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru
Зам. генерального издателя
Евгения Цой
tsoy@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Wolfenstein, Lost Planet 2, Assassin's Creed II ...
Подробное содержание – на стр. 4.

DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

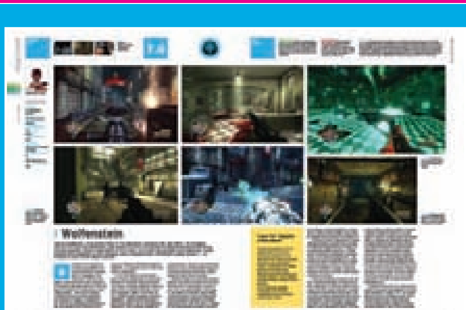
Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Shadow Complex, Trials, Call of Juarez: Bound in Blood...
Подробное содержание – на стр. 138.



Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 88.









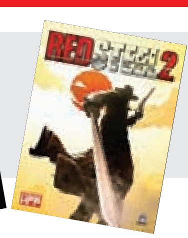


Также в номере:
Комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 134.



Комплектация
Постеры: Heavy Rain и Red Steel 2





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 60

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



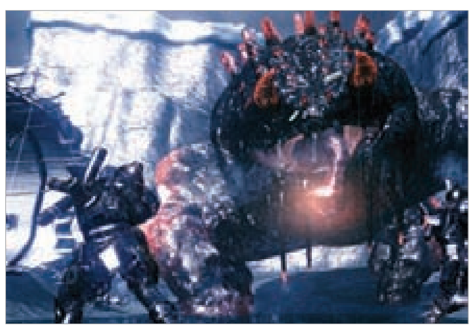
Летний сезон в Xbox Live Arcade (Xbox 360)
Вторая половина лета отметилась огромным количеством первоклассных скачиваемых игр. TMNT: Turtles in Time Re-Shelled, Trials HD, Shadow Complex - одна другой лучше.



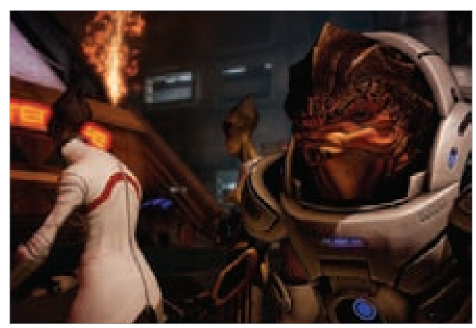
Wolfenstein (PC, PS3, Xbox 360)
Один из родоначальников жанра FPS переживает очередное перерождение. Смогли ли оккультные эксперименты студии Raven Software вдохнуть в сериал новую жизнь?

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Lost Planet 2 (PS3, Xbox 360)
Похоже, что Capcom намерена превратить Lost Planet 2 в аналог Monster Hunter, только для PS3 и Xbox 360. По крайней мере, демоверсия производит именно такое впечатление.



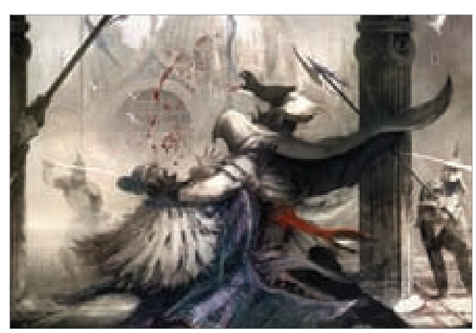
Трейлеры с Gamescom
Самые свежие ролики с кельнской выставки Gamescom смотрите в разделе «Трейлеры» на диске к этому номеру.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Heavy Rain (интервью)
Еще на прошедшей E3 мы пообщались с разработчиками из Quantic Dream и расспросили их о грядущей Heavy Rain. Интервью и новый трейлер смотрите в разделе Special.



Assassin's Creed II (дневник разработчиков)
В отличие от далекого предка, Эцио, главный герой новой игры, не будет одинок. О том, кто окажется в помощниках у ассасина, вы узнаете из этого дневника разработчиков.

На горизонте

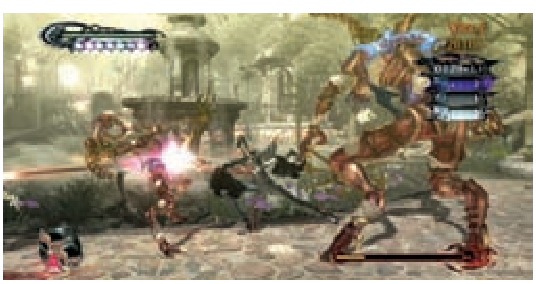
Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Создатели FF XIII идут на все, чтобы упоминаниями об их RPG полнились виртуальные и печатные страницы. Постепенно объявляют новых персонажей, информируют о готовности версий (по самым свежим сведениям с GamesCom, вариант для Xbox 360 завершен на 90%, а для PS3 – на 70%, причем умещать готовую игру планируют на трех DVD). Среди действующих лиц по-прежнему явная нехватка взрослых героев. Только показали беловолосого Яаага Роша (Yaag Rosch), который якобы будет противником Лайтнинг, и вот уже снова трубят трубы: еще немного, и на сцену выйдут двое подростков (сын Сажа и безвестная школьница). Кстати, это, наверное, главный тренд пиар-кампании тринадцатой «Фантазии» – сперва пространно описывать персонажей, даже показывать дизайны, и каждый раз обещать, что вот-вот будет названо имя. Еще бы, ведь с боевой системой или генератором параметров так не поступишь. Про характеристики и развитие навыков героев на GamesCom наконец-то тоже поведали: показали систему Paradigm Shift, подробный рассказ о которой мы припасли для следующего номера «СИ».

Самые ожидаемые игры редакции



Assassin's Creed II **(PC, PS3, Xbox 360)**	20 ноября 2009
Bayonetta **(PS3, Xbox 360)**	январь 2010
BioShock 2 **(PC, PS3, Xbox 360)**	30 октября 2009
Brutal Legend **(PS3, Xbox 360)**	13 октября 2009
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	II квартал 2010
God of War III **(PS3)**	I квартал 2010
Heavy Rain **(PS3)**	I квартал 2010
Splinter Cell: Conviction **(PC, Xbox 360)**	I квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010
Uncharted 2: Among Thieves **(PS3)**	октябрь 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Хит?!

В разработке

В разработке – мини

Смотрите также



Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Assassin's Creed 2 (Xbox 360, PS3, PC)



Castlevania: Lords of Shadow (PS3, Xbox 360)

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Похоже на отличный девайс для игры про Барбареллу (см. предыдущий номер)! Помните тот эпизод, в котором Пайгар и Барбарелла отстреливаются от летающих стражников? Только на подушке надо будет не сидеть, а обнимать ее – нежно, но крепко.

Новые патенты Nintendo и Sony

Для Wii уже вышли контроллеры в форме пульта дистанционного управления, нунчака, пистолета, весов и подставки для пальца. Фантазия дизайнеров из Nintendo, однако, не иссякает: японская компания недавно запатентовала новое устройство в виде надувного седла. В описании патента приведен проект игры, в которой может быть задействовано подобное приспособление. Как несложно догадаться, это симулятор конных прогулок. Для Wiimote в седле предусмотрено специальное углубление между ногами геймера, а «нунчак» выполняет роль поводьев.

Но лошадьми дело не ограничивается. В патенте указаны и другие животные, которых можно виртуально оседлать с помощью новинки: быки, верблюды, грифоны, единороги и гигантские орлы. Не обделены вниманием и прочие средства передвижения: водные лыжи, мотоциклы и ковры-самолеты. На Wii за последнее время, конечно, вышло множество игр про скачки (и, кажется, среди них не было ни одной хорошей), но готовить специальный контроллер для столь нишевого жанра – решение по меньшей мере странное.

Sony Computer Entertainment America между тем запатентовала систему куда более любопытную. Смотрит, например, человек фильмы на PS3, проходит игры. Камера в это время считывает выражение его лица, а при помощи микрофона идет распознавание голоса. Затем данные сопоставляются и на их основе делается вывод, какие эмоции переживает испытуемый. Данные затем передаются в Сеть посредством все той же консоли. В патентной документации акцент делается на смехе, но другие эмоции изобретение Sony тоже сумеет распознать. Например, если зритель «отворачивается от экрана, зевает или говорит во время просмотра», резонно предположить, что ему скучно.



Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
23.24 млн	31.41 млн	50.90 млн	52.51 млн	108.73 млн



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Профессионалы и обычные геймеры сразу же обеспокоились: тонкая PS3 всем лучше предшественницы, а при этом старая модель не дешевле новой. Джек Коллер из Sony отвечает: цену на прежние версии PS3 не снизят, но запас их настолько мал, что на рынке таких раритетов скоро все равно не останется.

Анонсы Sony на Gamescom

На прошедшей недавно немецкой выставке Gamescom Sony наконец-то анонсировала PS3 Slim, запуск которой в Европе состоится уже 1 сентября. Старая версия консоли подешевеет до цены Slim – 299 евро. Главы большинства крупных издательств хором одобрили долгожданную уценку приставки.

«Тонкая» PS3 на 33% меньше и на 36% легче предшественницы. Ее энергоемкость ниже на 34%, она снабжена жестким диском на 120 Гбайт. На него, правда, нельзя установить ОС по желанию. Обратной совместимости с PlayStation 2 также нет – и, как подтвердили представители компании, не будет никогда.

В ноябре ряды PSP-3000 пополнятся бирюзовыми, лиловыми и розовыми консолями. Первого октября, одновременно с началом продаж PSP Go, в PS Store выложат 15 скачиваемых мини-игр (их так и назвали – Minis), размер которых ограничен 100 Мбайт. В декабре PSP наконец-то обретет функции книгочиталки – и одновременно с этим обновлением прошивки выйдут сотни цифровых комиксов от популярных издательств, в том числе Marvel Comics.

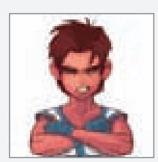
И последнее, в 2010-м Sony собирается запустить сервис видеопроката в PSN (фильмы будут представлены в HD- и SD-форматах). Для оплаты используются кредитные карты, но в расчете на тех, у кого их по какой-то причине нет, Sony в следующем же месяце выпустит карточки на 20 и 50 евро для пополнения счета.

Милла Йовович комментирует Resident Evil: Afterlife

Милла Йовович рассказала миру про готовящийся четвертый выпуск киноэпопеи Resident Evil. По ее словам, RE: Afterlife будет представлена в стереоскопическом 3D, изучению которого Пол Андерсон (сценарист всей тетралогии, по совместительству режиссер как нынешней, так и первой ленты, а заодно и муж Йовович) посвятил немало времени. Из всех компаний, которые работают с 3D, Андерсон выбрал студию Джеймса Кэмерона.
Многим поклонникам Resident Evil, несомненно, интересно, почему кино продолжают снимать, хотя сюжет картин уже не имеет ничего общего с историей, рассказанной в играх от Capcom. «Пользователи Интернета очень интересуются фильмами, фанаты пишут много писем», – говорит Милла. И, конечно же, не стоит забывать, что киноленты дают хорошие сборы.



КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



Честное слово, уж лучше так, чем «как всегда». То есть, пускай будет «обычный» недорогой киносериал про зомби, чем привычное по «Максам Пэйнам» да «Хитмэнам» кино «по мотивам». «Обитель Зла» от Андерсона давно ничем, кроме названия с одноименной игрой не связана, и в этом ее сила, а не слабость.

Студии GRIN больше не существует

Студия GRIN закрылась из-за нехватки финансирования. В послужном списке разработчиков числятся такие игры, как Ghost Recon Advanced Warfighter, Wanted: Weapons of Fate и Bionic Commando, чей провал (за первый месяц в США продано до смешного мало – 27 тыс. экземпляров. И это суммарный тираж для обеих платформ!), судя по всему, и послужил причиной распада студии. Питер Бьорклунд вместе с группой разработчиков из GRIN уже основали Outbreak Studios и планируют заниматься созданием игр для Xbox Live, PSN, PSP go и iPhone.



Новым играм «для взрослых» на Wii от Sega – быть!

Президент Sega Майк Хейс заявил, что, несмотря на разочаровывающие продажи MadWorld, компания не прекратит делать Mature-игры для Wii: «Число пользователей консоли в Америке и Европе достигло 34 млн. Пускай большинство из них – не наша целевая аудитория, мы можем завоевать расположение около восьми миллионов потребителей». Хейс добавил, что скромные тиражи издательство не пугают: мол, стоимость разработки на Wii меньше, а значит, и к прибыли требования другие.

«Битлы» едут в Россию

Electronic Arts выпустит в России The Beatles: Rock Band, но, к сожалению, только в базовой комплектации, куда войдет лишь диск с игрой. Впрочем, новинка будет совместима с аксессуарами предыдущих частей Rock Band и Guitar Hero. В нашей стране The Beatles: Rock Band выйдет 16 сентября, на неделю позже, чем в остальной Европе.

Цифры и факты

Экшн Dante's Inferno поступит в продажу в феврале 2010 года.

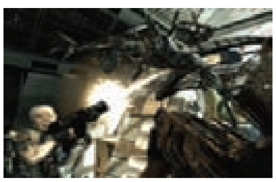
Демоверсия Brutal Legend появится в Xbox Live и PSN 17 сентября.

Легендарный чемпион UFC Рэнди Кутюр появится в игре EA Sports MMA.

В саундтрек Need For Speed Shift войдет песня российской группы Tokio.

В Aliens vs.Predator не будет классов

Тим Джонс из Obsidian Entertainment подтвердил, что классовая система – едва ли не главная особенность мультиплеера Aliens vs. Predator – пропадет из новой части сериала, готовящейся для PS3 и Xbox 360. «Мы тщательно изучили сильные и слабые стороны прошлых выпусков, и теперь изо всех сил стараемся сделать все три расы максимально сбалансированными и интересными даже без системы классов», – сказал Джонс.



Бесплатная Gran Turismo – каждому покупателю PSP Go

На запуске PSP Go будет стоить немало – целых 249 евро (и это притом, что PS3 уценена до 299!). Стремясь заинтересовать покупателей, Sony объявила, что все зарегистрировавшие новую версию портативной консоли с 1 по 10 октября получат право совершенно бесплатно скачать полную версию Gran Turismo для PSP. Так что если вам интересна PSP Go, не медлите!

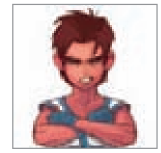


В LittleBigPlanet для PSP не будет мультиплеера

По словам представителей кембриджской студии Sony, делающей PSP-версию LittleBigPlanet, портативной консоли не хватило сил, чтобы потянуть и реалистичную физику, и мультиплеер, поэтому было принято решение отказаться от многопользовательского режима. Создание уровней и обмен ими разработчики обещают реализовать лучшим образом, но без возможности проходить этапы совместно LBP потеряет львиную долю шарма.



КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



Поклонники после этого анонса заволновались: уж больно скоро поспела третья часть, не иначе схалтурил Сказочник… Но мы верим в лучшее!

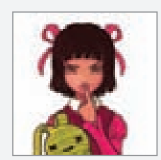
Анонсирована Fable III

На Gamescom вся пресс-конференция Microsoft была посвящена самому свежему творению Питера Молине. Действие Fable III развернется через полвека после событий второй части, а главный герой окажется отпрыском предыдущего протагониста (надо полагать, возможность импортировать сейвы будет предусмотрена). Основная тема – революция! Альбионом правит узурпатор, и чтобы свергнуть его с престола, необходимо прежде всего заручиться поддержкой народа и местных аристократов. Как этого добиться – вопрос открытый (Fable, как-никак, славится свободой выбора). Можно надавать кучу обещаний – но удастся ли их сдержать в дальнейшем, когда герой станет правителем государства? Да, в отличие от большинства игр, приключение не закончится победой над супостатом – игрок почувствует себя полноправным властителем Альбиона (который, к слову, сильно преобразится с приходом индустриальной эры). И тогда станут актуальными совсем другие выборы: быть ли добрым королем или же безжалостным тираном? Как герой распорядится доставшейся ему властью?

RPG о революционерах и симулятор короля в одном флаконе стоит ждать ближе к концу следующего года. Скрасить ожидание поможет выпуск Fable II в виде эпизодов на Xbox Live Marketplace, запланированный на 29 сентября. Первый эпизод – бесплатный!



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Известие, что и говорить, радостное: после того, как релиз Alan Wake неоднократно откладывали, многие уже потеряли надежду вообще когда-либо увидеть игру.

Alan Wake «уже готова, и ее остается лишь отшлифовать»

Remedy порадовала геймеров приятной новостью: Alan Wake готова (ее премьера состоится в начале 2010 года), остаются лишь мелкие доработки. На Gamescom студию представлял управляющий директор Матиас Миллиринн, который рассказал, как создавался новый психологический триллер. Так, по его словам, игра задумывалась реалистичной, но не совсем уж достоверной. Мол, иногда стоит и погрешить против правдоподобия, как то делают режиссеры фильмов. Например, в Alan Wake оружие в полтора раза больше, чем его прототипы, потому что иначе оно выглядело бы недостаточно опасным.

Главное требование к базовой концепции: быть доступной и понятной каждому, но Remedy, по словам Миллиринна, никогда не опустится до «Второй мировой, драконов, хардкорной фантастики или женщин в облегающей кожаной одежде». Для «Макса Пэйна» студия выбрала «повествование в стиле нуар, смешанное с экшном по-гонконгски», а для нынешнего творения – «триллер в маленьком городе». В обоих случаях акцент делается на главном герое, поэтому его имя в названии необходимо. Remedy собирается после релиза сделать Alan Wake мультиформатным брендом.


Ritmix®
moving sound
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
BLADE
GROUP OF COMPANIES
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НЕТ ЯЗЫКОВОМУ БАРЬЕРУ! Дэвид Кейдж заявил, что персонажи Heavy Rain: The Origami Killer будут говорить на десяти языках. Роли будут озвучены для носителей английского, голландского, французского, немецкого, итальянского, испанского, португальского, польского, японского и, что гораздо важнее для нас, русского. Игрокам Китая, Кореи, Швеции, Дании, Финляндии и Норвегии предстоит довольствоваться субтитрами.

«ХИТ?!»

ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс



Heavy Rain: The Origami Killer

Мощный психологический триллер, апеллирующий преимущественно не к рефлексам, но к эмоциям. Четыре тяжелых судьбы, кровожадный психопат, бумажные фигурки и льющий без устали дождь. На выставке Gamescom обнародованы свежие подробности Heavy Rain, и «СИ» спешит вновь рассказать об игре.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.adventure.third-person.thriller
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Quantic Dream
Ведущий дизайнер:
Дэвид Кейдж
Количество игроков:
1
Дата выхода:
весна 2010 года (США)
Онлайн:
www.us.playstation.com/PS3/Games/Heavy_Rain
Страна происхождения:
Франция

К моменту, когда геймдизайнер Дэвид Кейдж поведал миру о третьем персонаже Heavy Rain: The Origami Killer, англоязычная пресса уже вовсю называла создателя Fahrenheit не иначе как auteur – словом, знакомым, скорее, не заядлым игрокам, но страстным любителям мирового кинематографа. В переводе с французского оно значит всего лишь «творец», «автор», но в английском и русском языках этот термин приберегают исключительно для режиссеров, чьи далекие от мейнстрима работы не стыдно показывать на престижных кинофестивалях. Так называют Франсуа Трюффо и Жана-Люка Годара, Дэвида Линча и Софию Копполу, Такеси Китано и Вонга Кар-Вая. Дэвиду Кейджу подобное определение более-менее подходит: в его свежей игре чувствуется влияние кинематографа, но, к счастью, не французского кино новой волны, не европейского или азиатского артхауса, а старого доброго нуара и некоторых картин Дэвида Финчера – режиссера по-хичкоковски основательного, чертовски умного и дьявольски изобрета-



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Heavy Rain: The Origami Killer – одна из немногих игр, рассчитанных не на подростковую аудиторию и оправдывающих существование PlayStation 3.

ЧЕГО БОИМСЯ? Ничего! Ни слова Дэвида Кейджа, ни продемонстрированные сцены из игры не дают поводов для беспокойства. Если что-то и окажется неудачным, это будет исключительной неожиданностью.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На отсутствие исключительных неожиданностей. Энтузиазм Кейджа, демонстрации отрывков истории, длительность разработки – все говорит в пользу того, что Heavy Rain станет как минимум самой необычной игрой 2010 года.



Итена никак не оставляют грустные мысли об ушедшем сыне.

тельного. Даже постер Heavy Rain выполнен в стилистике киноплаката. Имена ключевых персонажей – на месте возможных имен актеров, рядом броский слоган «Как далеко вы готовы зайти, чтобы спасти тех, кого любите?» (в оригинале – «How far are you prepared to go to save someone you love?»), набранное аккуратным шрифтом название Heavy Rain: The Origami Killer и два характерных для игры символа – окровавленная птичка-оригами под проливным дождем. «Не уверен, что мое произведение совершит переворот в индустрии, не представляю, как примет новинку публика, но кое-что могу сказать точно: Heavy Rain окажется не такой, как остальные известные вам игры», – заявляет Кейдж, и каждое его слово подкреплено обоймой аргументов.

Финчер упомянут совсем не случайно. Уже показанные отрывки Heavy Rain намекают на сходство проекта с кинофильмом «Семь» (один из героев, вероятно, создан с оглядкой на сыгранного Брэдом Питтом молодого следователя



HEAVY RAIN, СЛОВНО БЫ В ПИКУ FAHRENHEIT, ЛИШЕНА ВСЯЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОГО, ФАНТАСТИЧЕСКОГО И ФАНТАЗИЙНОГО.

Шелби мужественно крадется, переступая через страх и картофельные чипсы. Одно неосторожное движение – и человек-со-стволом перестанет считать, что в магазине больше никого нет.





Пока Quantic Dream трудилась над Heavy Rain, Sony успела позаимствовать у Microsoft систему фиксируемых игровых достижений и, как следствие, обязала разработчиков внести в проект соответствующие коррективы. Дэвиду Кейджу, сделавшему все, чтобы его труд получился предельно зрелищным, требование оказалось не по душе – ведь выскакивающие сообщения практически сводили бы его старания на нет. К счастью, auteur нашел выход: о наградах нас будут уведомлять в промежутках, связывающих игровые эпизоды.

По напряжению драка с владельцем свалки почти догоняет известную банную сцену из фильма «Порок на экспорт», разве что крови тут нет.



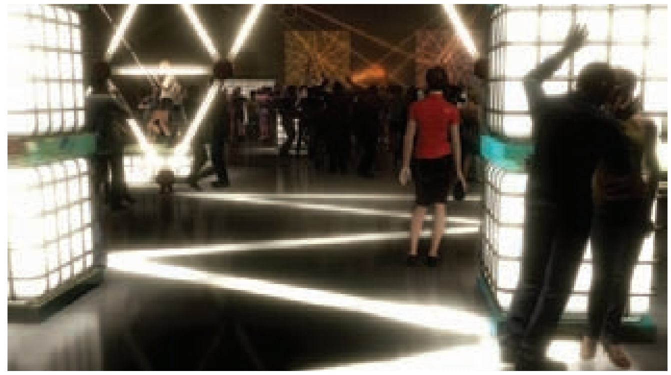
Дэвида Миллза) и даже с лентой «Игра», но главный повод провести параллели – безусловно, «Зодиак». Пару лет назад Финчер сумел снять нечто принципиально новое в жанре, который, казалось, умер, сгнил и пошел на корм червям еще в 1995 году, после его же «Семи». В «Зодиаке» не только рассказывалась история реально существовавшего серийного убийцы, чья личность достоверно не установлена до сих пор; это был фильм об одержимости и поисках, о цене, которую платят за возможность им предаваться, и единственном результате, к которому в таких случаях стоит готовиться.

На доске своего творчества Кейдж играет сразу четырьмя фигурами, так или иначе напоминающими героя Джейка Джилленхола, – журналисткой Мэдисон Пейдж, агентом ФБР Норманом Джейденом, сыщиком Скоттом Шелби и архитектором Итеном Марсом. Все они – обычные, не знакомые друг с другом люди, поставленные в настолько незавидные условия, что, как обещает Кейдж, мы ничуть не удивимся решению сделать Heavy Rain полностью правдоподобной историей, словно бы в пику Fahrenheit лишенной каких бы то ни было элементов сверхъестественного, фантастического и фантазийного. Предполагается, что загадочный убийца по прозвищу Оригами, который оставляет в ладонях своих жертв бумажные остроконечные фигурки, поразит нас сильнее, чем приближение глобальной катастрофы, – именно потому, что подобного человека легче вообразить, но его природа в разы сложнее и непонятнее психически здоровым людям. Он так же неотвратим, как и стихийное бедствие, но при этом совершенно непредсказуем – как Джек Потрошитель, как тот же Зодиак. По его следам идут несколько человек. У каждого – собственные мотивы, достоинства и недостатки, различный взгляд на происходящее. Поскольку Heavy Rain адресована взрослой аудитории, Кейдж отважился выбрать для своего детища непривычный лейтмотив, который, к вероятному удивлению публики не совсем взрослой, никак не касается спасения мира, галактики или вселенной. Кейдж заставляет персонажей – а заодно предлагает игрокам – решить для себя: на что они готовы пойти ради дорогих людей, где та грань, за которой усилия и жертвы становятся не-

Как уже говорилось, у каждого героя Heavy Rain есть свои достоинства и недостатки. Отличной иллюстрацией может послужить эпизод с агентом Джейденом. Джейден отправляется на автомобильную свалку: ему известно, что Оригами пользовался взятой оттуда машиной. Устрашающего вида управляющий откровенно врет, что понятия не имеет, о чем речь, и агенту ничего не остается, кроме как обследовать залежи металлолома с помощью специального устройства – особых очков и перчатки, изготовленных по заказу Пентагона. Оно позволяет сканировать местность, мгновенно выявляя всякие разные штуки: например, кровь или следы от автомобильных колес. Однако как только герой преуспеет в поисках, то сразу же обнаружит, что к его затылку приставлено дуло пистолета. Даже если вы безупречно поведете себя в последующей рукопашной схватке, итог сцены станет для Джейдена не слишком благополучным – в самый неподходящий момент выяснится, что он страдает некой жуткой болезнью, и, как доктор Хаус из одноименного телесериала, зависим от лекарства. Игроку потребуется с демонической тщательностью отбарабанить непростую комбинацию кнопок, чтобы представитель ФБР справился с недугом, удержал противника на мушке и своевременно принял «дозу».

КЕЙДЖ ЗАСТАВЛЯЕТ ПЕРСОНАЖЕЙ – А ЗАОДНО ПРЕДЛАГАЕТ ИГРОКАМ – РЕШИТЬ ДЛЯ СЕБЯ: НА ЧТО ОНИ ГОТОВЫ ПОЙТИ РАДИ ДОРОГИХ ИМ ЛЮДЕЙ?







Рабочий кабинет Шелби, разумеется, напоминает кабинеты всех классических частных ищеек сразу: строгий письменный стол, тусклое освещение, видавший виды потомок «Ундервуда», бутылка согревающей жидкости янтарного цвета, жалюзи на окнах.



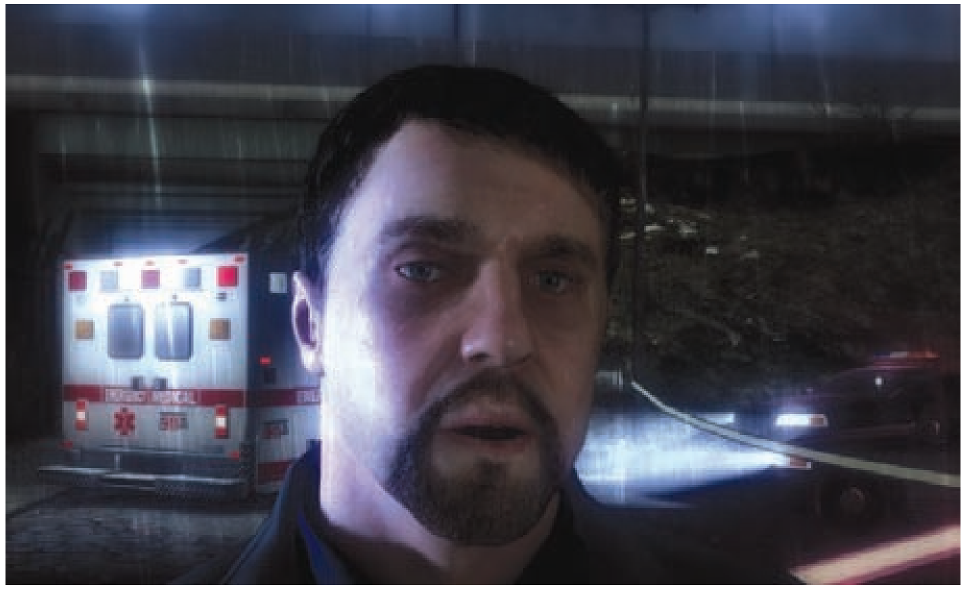


Высокотехнологичный гаджет Джейдена в действии – настоящий визуальный пир, почти «Невинность» Мамору Осии.

приемлемы или бессмысленны? Разумеется, все действующие лица обладают разными сведениями об Оригами, встретятся с ним при тех или иных обстоятельствах и – если доживут – ответят на вопрос по-своему, но Кейдж особо выделяет архитектора Марса, образ которого отчасти автобиографичен. Марса представили публике последним, однако именно он начнет знакомить нас с Heavy Rain, а эпизоды с его участием обещают стать наиболее трогательными и эмоционально насыщенными. Кейдж, отец двоих детей, особенно проникновенно и подробно расскажет историю родителя, который винит себя в гибели одного из сыновей. Первый же акт наметит центральную тему всей игры: в нем мы, управляя Итеном, должны встретиться с бывшей женой героя и присмотреть за сыном Шоном. Вечер у архитектора пройдет спокойно – за развлечениями в саду, приготовлением ужина и домашним заданием Шона – но потом жизнь мужчины радикально изменится: в ней появится Оригами.

Однако удивлять Кейдж собрался не столько самим повествованием, сколько способностью игрока влиять на развитие событий. Чрезвычайно показательна вторая сцена: сыщик Шелби, нанятый родителями жертв Оригами, заходит в крохотный магазинчик, чтобы расспросить владельца Хассана, чей сын также пал от руки убийцы. Стоящий за кассой угрюмый араб разговаривать отказывается, наплевав на то, что имеющаяся у него информация, возможно, помогла бы спасти похищенного Оригами ребенка: «Моего Резу никто не спас – почему я должен кому-то помогать?!» И сочувствие, и попытки убедить бедолагу ведут к одному – Хассан настаивает, чтобы Шелби ушел. Уже направившись к двери, следователь вспоминает, что на улице – дождь, у него – астма, а в кармане нет ингалятора. Когда Шелби отходит в дальний угол помещения и отыскивает на полках лекарство, в магазин врывается грабитель. Это – первый

момент, когда благополучие самого ищейки и его расследования напрямую зависит от игрока; предусмотрены все варианты, какие только приходят в голову. Можно затаиться между рядами товаров и бросить Хассана на произвол судьбы, но удастся и помочь ему. Самый верный ход – подкрасться к налетчику со спины и разбить о его затылок прихваченную с полки бутылку (как вариант – погнуть сковороду). Напряжение нарастает: преступник угрожает продавцу пушкой и переходит на крик, Хассан упирается, не желая расставаться с выручкой, ради которой так горбатился. Вместе с Шелби мы понимаем, что мозги Хассана вот-вот окажутся на кассовом аппарате (потеряв ребенка, он перестал ценить свою жизнь), и действовать хочется быстро, но нельзя. На пути к обладателю ствола, который успевает обозвать Хассана «тупым долбо…ом», врезать ему рукоятью и начать возиться с кассой, непременно что-нибудь случится. То где-нибудь упадет коробка с сухим завтраком, и надо будет поймать ее на лету и поставить обратно, то на полу окажутся картофельные чипсы, через которые придется ловко перешагнуть. Малейшее неверное движение, попадание не по той кнопке не в ту секунду – и все, труд насмарку, Шелби на мушке. Грабитель потребует поднять руки, грозя прострелить детективу голову, но если его проигнорировать, то налетчик в итоге испугается, легко ранит героя в плечо и скроется. Послушаетесь и нажмете L1 с R1 – начнется диалог, в ходе которого получится либо запутать парня и двинуть ему правой, либо выяснить, что у того есть дочка, и убедить папашу смирно уйти, «воспользовавшись шансом не про…ывать свою жизнь» (в этом случае Хассан расчувствуется и поможет Шелби). Если же просто накинуться на отчаянного Эндрю (грабитель со страха называет свое имя, если спросить), герой умрет. Игра, тем не менее, не сообщит ни о каком поражении и продолжится, как ни в чем не бывало.



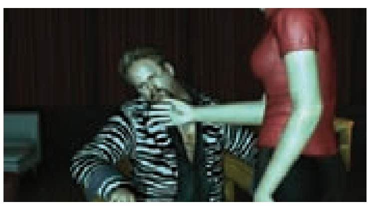


Возможно, самый скучный кадр игры.



Бесстрашию продавца Хассана недурно и позавидовать: там, где многие забыли бы свое имя, владелец магазина начинает нудно говорить, какого труда стоило ему содержимое кассы. Рассказывает он это не кому-нибудь, а вооруженному грабителю с внешностью то ли Саймона Пегга, то ли Эминема.


Вот и легкое визуальное сходство с «Матрицей».



В HEAVY RAIN НЕТ «ПОБЕД» И «ПОРАЖЕНИЙ», РАВНО КАК НЕТ «ОШИБОК» И «ВЕРНЫХ ХОДОВ», ТОРМОЗЯЩИХ РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ ИЛИ УСКОРЯЮЩИХ ДЕЙСТВИЕ.

Смерть в Heavy Rain – одного персонажа, двух, всей четверки – не имеет к «проигрышу» никакого отношения. Это такое же событие, такой же поворот истории, как и все прочее, что творится на экране. Там, где другие игры словно говорят: «Что, умер? Назад, пробуй снова, да уж постарайся в этот раз не оплошать и сделать так, как во мне прописано!», Heavy Rain будто бы заходит с фланга: «Смерть? Окей, поняла. Что у нас дальше?» Так обеспечивается не только вариативность сюжета: меняются ощущения, которые испытываешь, принимая участие во всем этом сумасшествии. Когда мы раз за разом пытаемся преодолеть те или иные препятствия в прочих играх, то неизменно устаем и злимся, нам уже не до сюжетных перипетий. Но что гораздо хуже – каждое мгновение мы знаем, что исход всего один, и даже, скорее всего, воображаем, какое именно влияние окажет успешное прохождение сложного эпизода на развитие истории. Естественно, быстрое принятие непростых решений в таком случае не стоит абсолютно ничего. Изменить этот принцип – в числе основных задач Кейджа: auteur справедливо считает, что игровое повествование ценно только тогда, когда геймер понятия не имеет, как его действия отразятся на происходящем. В Heavy Rain нет «побед» и «поражений», равно как нет «ошибок» и «верных ходов», тормозящих развитие событий или ускоряющих действие. В Heavy Rain есть решения, ведущие к непредсказуемым результатам, вызывающим у игрока эмоции, которых от видеоигр ждать не принято.

Преследуя эту цель, в Quantic Dream даже пробуют сделать поведение камеры независимым от управления персонажем: двигая правый аналоговый рычажок, мы даем подопечному команду перебирать ногами, а левым – крутим его головой, задавая направление. Смена ракурсов имеет важнейшее значение для повествования, которое для Heavy Rain – все; с камерой, полностью подвластной игроку, ни о какой красивой режиссуре игры не может быть и речи. В то же время, сказанное отнюдь не сближает произведение Кейджа с Dragon's Lair и ей подобными: за все прохождение нам покажут лишь несколько сцен, на время которых мы потеряем контроль над персонажем, временно прекратим считаться геймерами и станем зрителями. Сложно поверить, но действие, разворачивающееся на всех этих лоснящихся планах, будто снятых операторами Кристофером Дойлом и Дариусом Хонджи, – не чистой воды постановка. Десять лет назад не меньший восторг вызывали анимированные фрагменты Final Fantasy VIII, в которых Скволл и его соратники передвигались, а то и занимались чем поинтереснее.

Все запомнили, как хороша была Fahrenheit поначалу и каким непродуманным, безобразным получился ее финал; оказывается, авторы так увлеклись шлифовкой основной части, что на развязку не хватило времени. Кейдж заверил, что с подготовкой Heavy Rain их никто не торопит, и потому игра «будет готова тогда, когда действительно будет готова» – ориентировочно, в первом квартале следующего года. Хочется верить, что после Heavy Rain больше игровых сценаристов почувствуют себя настоящими литераторами, и мы чаще будем всей душой сопереживать героям, а не уходить с головой в битвы и злиться. **СИ**



ЭТО ИНТЕРЕСНО

ЖИЗНЬ В ОНЛАЙНЕ MGame была основана в 1996-м, а уже спустя год закончила первый проект. Сегодня послужной список компании насчитывает полсотни тайтлов, в их числе – Droiyan, Darksaver, Bomberman Online, Ghost Online, HERO Online, Knight Online, The Legend of Ares и Yugang Online. В состав MGame входят пять студий-разработчиков, базирующихся в разных странах, ее представительства функционируют в Китае, Японии и США.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Ближний бой – довольно редкое явление, обычно отношения выясняются на расстоянии.



ТЕКСТ
Алексей Меркухин

› Operation7

Очевидная истина: командные шутеры делятся на плохие и хорошие. Но к какой из этих категорий относится Operation7? Интересный вопрос, на который нет ответа и спустя два года после запуска игры в Корее.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.tactical.modern
Зарубежный издатель:
MGame
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
MGame
Количество игроков:
до 24
Дата выхода:
осень 2009 года
Онлайн:
op7.netgame.com
Страна происхождения:
Корея

Operation7 распространяется по модели free-to-play, то есть совершенно бесплатно. Уже сейчас дистрибутив доступен для скачивания везде: от торрентов и трекеров до официального сайта проекта. Вместо абонентской платы используется виртуальный магазин с эксклюзивными предметами, дающими преимущества в бою. Ассортимент солидный: бронежилеты, гранаты с высокой плотностью разлета осколков (Mk 2, M61, M67), комплекты амуниции для разных ситуаций. И конечно, внушительный арсенал (модели оружия скопированы с реальных прототипов, детально прорисованы и анимированы): автоматы AK-47, M4, MP5, HK G36K, дробовик Valtra PM-5-350, пистолет Colt M1911A1, пистолеты-пулеметы ПП-19 «Бизон» и SCA M11, карабин USC45. Всего свыше тридцати видов огнестрельного оружия и три ножа (охотничий кукри, Uzi ZF и «Кобра») для бесшумного устранения жертв.

Отдельного упоминания заслуживает система модификации, позволяющая собрать новое или изменить до неузнаваемости старое оружие. Нам дозволено, скажем, присобачить к пистолету оптический прицел от снайперской винтовки ради стрельбы с дальних расстояний, или разобрать M14A1 и продать по частям. При этом идеального варианта не существует, постоянно чем-то жертвуешь. Например, замена длинного ствола на короткий уменьшит вес пистолета, но пострадает точность прицеливания.

Дисбаланса бояться не стоит. Потратить на обмундирование несколько сотен долларов мало, надо придерживаться избранного плана. По словам разработчиков, обвешанный дорогими побрякушками новичок способен доставить массу проблем бывалому вояке, но без выверенной тактики он вряд ли выбьется в лидеры. К тому же магазин открыт и для тех, кто экономит каждый цент, ведь участие в заданиях вознаграждается золотыми монетами. Платят в зависимости от успехов, на патроны всегда хватит.

Чего стоит действительно опасаться, так это технических ошибок. Солдат может мгновенно погибнуть от ранения в грудь, в то время как враг стерпит пулеметную очередь, расставшись с литрами крови, но не с жизнью. Застрять в узком проеме и стать легкой добы-



Выносить противников «хэдшотами» не только весело, но и прибыльно.





Собранное вручную оружие дают испытать на стрельбище.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Бессюжетный онлайновый шутер от корейской компании, похожий на все MMOFPS сразу, особенно на Combat Arms. Среди прочих выделяется возможностью собрать из подручных средств оружие мечты.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что обещания «New Style of MMOFPS Game» не будут исполнены, и мы получим ничем не примечательный боевик, периодически проседающий под грузом технических ошибок.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что MGame устранит мелкие шероховатости и недоделки, избавится от багов и подправит дизайн уровней.

чей для киллера? Легко, подобное случается нередко. Также настораживает засилье мошенников, активно пользующихся невидимыми дырами в стенах. Поразительно: Operation7 до сих пор не использует программы-агенты для обнаружения подозрительной активности на компьютерах пользователей. Играть против правил – верный способ получить гневные сообщения от соперников, но не бан.

Back to Basics

Авторы уделяют особое внимание созданию персонажа. Обещаны базовые наборы черт лица, богатейшие подборки причесок, волосы и кожа разных цветов, плюс гардероб, набитый одеждой и аксессуарами (очки, перчатки, галстуки). За уникальные костюмы (форму русских и шведских военных, морских пехотинцев), привлекающие внимание противников, придется заплатить. Затем нас отправляют на полигон осваивать профессию солдата. Последний этап учебного курса представляет собой полосу препятствий, на манер той, что доводилось видеть в Call of Duty 4: Modern Warfare. Бегаем кругами, прыгаем, перезаряжаем автомат, бросаем «лимонки», снова бегаем.

Помимо классического «дефматча» (два отряда по 12 человек, игра на очки), на выбор представлены Survival и Head Hunting. Первый – серия боев на выживание. Второй – своеобразный Domination, только вместо контрольных точек необходимо защищать главнокомандующего и пытаться уничтожить вражеского генерала. Примечательно, что все режимы – командные, где принцип «каждый за себя» не приветствуется. Умение быть полезным членом отряда, а не одиноким волком, ценится здесь дороже золота.

Слоган «It only takes one shot! One who aims first, kills first!» на удивление точно описывает геймплей. На 17 картах, доступных для сражений на момент написания статьи, достаточно мест, где внимательность и быстрота реакции решают исход дуэли. При этом выглядит Operation7 как типичный «сингловый» шутер, с некоторыми оговорками.

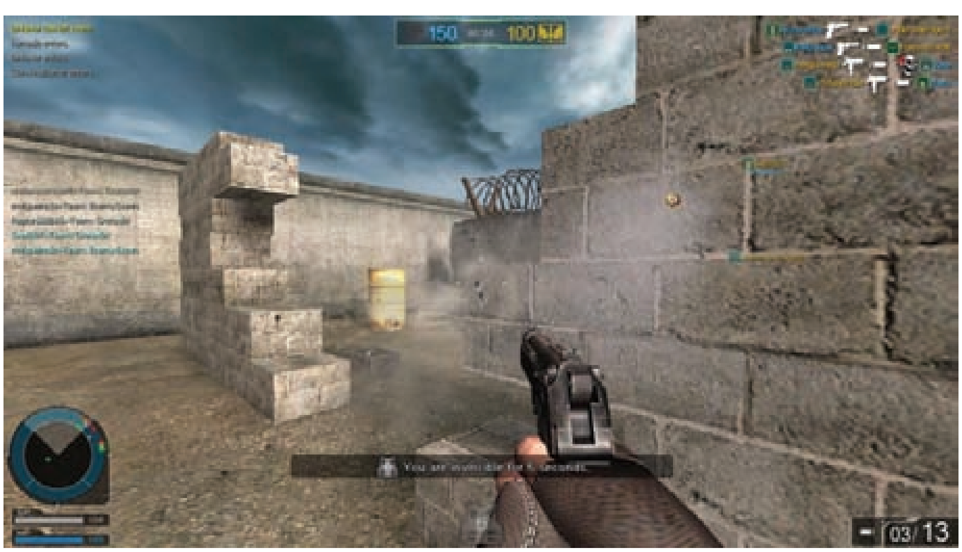


По мере накопления опыта открывается все больше эксклюзивных предметов.

УМЕНИЕ БЫТЬ ПОЛЕЗНЫМ ЧЛЕНОМ ОТРЯДА, А НЕ ОДИНОКИМ ВОЛКОМ, ЦЕНИТСЯ ЗДЕСЬ ДОРОЖЕ ЗОЛОТА.

Например, подбирать рюкзаки убитых запрещается, аптечки по углам не раскиданы, здоровье автоматически не восстанавливается. За победы награждают очками опыта, а череда поражений позволяет в полной мере ощутить минусы финансового голодания – так появляется дополнительный стимул действовать аккуратно и тактически грамотно.

Графический движок выдает довольно симпатичные пейзажи. С технической точки зрения все на месте: четкие текстуры, сочные спецэффекты и скрупулезно обсчитываемые при любом количестве источников света тени от объектов. А вот дизайн уровней удручающе примитивен и откровенно непродуман.



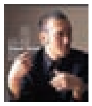
Внизу: «Стволы» изнашиваются, а потому требуют постоянного ремонта.

Back to Bedlam

Основной причиной задержки европейской версии называют длительное налаживание процесса передачи информации от клиента к серверу и обратно. Из-за лагов особенно страдают жители Северной Америки: в моменты сильной загруженности каналов начинается слайдшоу, пинг около 500. Обиженные пользователи оставляют на форуме MGame оскорбительные сообщения и язвительные шутки в духе «Сервер, случайно, не в Сингапуре находится, раз настолько паршивая связь?». Неудивительно, что поначалу лаги отпугнули многих игроков. Теперь их попытаются вернуть назад.

В войне за кошельки потребителей Operation7 приходится несладко. Конкуренты давят со всех сторон. В США любители разбежались по серверам ARMA II, даже у откровенно провальной Delta Force: Xtreme 2 есть верные поклонники. Пропагандистский экшн America's Army 3, вышедший в начале июня, тоже постепенно втягивается в конфликт. На подходе Operation Flashpoint: Dragon Rising и MAG. В Корее дела обстоят на порядок лучше, но скоро туда нагрянет Battlefield Online, и драки не избежать. Смогут ли европейцев заинтересовать чем-то, кроме стандартного набора многопользовательского военного шутера и отсутствия абонентской платы, – узнаем осенью, когда состоится официальный релиз. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО

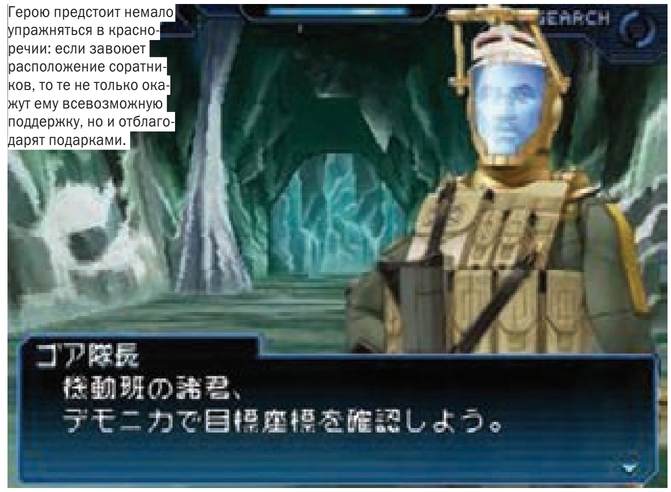


ТРЕХМЕРНОЕ ОДИНОЧЕСТВО Как нередко отмечают знатоки, стиль художника Кадзумы Канеко изменился: с каждым годом его персонажи выглядят все более замкнутыми, серьезными и словно отстраненными от мира сего. Как объясняет мастер, дело не в том, что его восприятие действительности как-то изменилось за прошедшие годы – он не разуверился в людях и не превратился в циника. Просто над каждым персонажем, помимо автора первого эскиза, трудится целая команда художников: облик героя переиначивают таким образом, чтобы его было проще воплотить в 3D.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Как и в ранних Shin Megami Tensei, среди подручных героя – сплошь демоны.



Герою предстоит немало упражняться в красноречии: если завоюет расположение соратников, то те не только окажут ему всевозможную поддержку, но и отблагодарят подарками.



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

› Shin Megami Tensei: Strange Journey

В скором времени DS снова оккупируют демоны, но на этот раз геймерам не придется примерять на себя роль японского школьника и спасать многострадальный Токио при помощи портативной консоли от Nintendo.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Atlus (Япония)
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Atlus
Количество игроков:
1
Дата выхода:
8 октября 2009 года (Япония)
Онлайн:
http://megamisj.atlusnet.jp
Страна происхождения:
Япония

Стараниями локализаторов из американского отделения компании Atlus к основным играм сериала Shin Megami Tensei начали причислять даже те произведения, которые на деле принадлежат к его ответвлениям. Неудивительно, что геймеров-новичков сложившаяся ситуация озадачивает: как же так, в Shin Megami Tensei: Lucifer's Call предлагают вершить судьбу постапокалиптического мира и общаться исключительно с демонами, а, скажем, в Shin Megami Tensei: Persona 4 – просиживать штаны за школьной партой, выстраивать отношения с одноклассниками и расследовать серию загадочных происшествий. Впору решить, что в Atlus задались целью делать каждую новую RPG непохожей на предыдущую. Ветеранов же огорчает другое: хотя разработчики по-прежнему не боятся затрагивать серьезные темы, обыденная жизнь персонажей-подростков стала не менее важной составляющей игрового процесса, чем боевые вылазки и расследования. Счастливое исключение – выпуски о заклинателе демонов, Кудзунохе Райдо – слабое утешение для тех, кому хотелось бы увидеть что-нибудь в духе, скажем, Digital Devil Saga.

И вот приходит новость: в октябре японцы получат Shin Megami Tensei: Strange Journey для DS – ролевую игру без героев-юнцов и без боев, вдохновленных Final Fantasy Tactics (и то, и другое отыщется в уже вышедшей для «двухэкранника» Devil Survivor). Заголовок – не дань моде; судя по всему, происходящее и впрямь напомнит ранние части SMT. Завязка такова: в не столь уж отдаленном будущем население Земли уже переваливает за отметку в 7 млрд, голодных ртов становится все больше, а окружающая среда чище отнюдь не становится. Но о предотвращении экологических катастроф речь не идет: люди заняты войнами за оставшиеся природные ресурсы. И вот однажды над Антарктикой появляется черная дыра – дверь в страну-пустошь. Если в один прекрасный день дыра разрастется, не поглотит ли она нашу планету? Что за существа обитают там, за пологом тьмы? Чтобы разгадать тайны параллельной вселенной (Schwarz-verse, как ее вскоре нарекают), правительства нескольких стран мира снаряжают четыре исследовательских корабля, набрав в экипажи сплошь ученых да военных. Один из первопроходцев, японский солдат-спецназовец – персонаж, которого предстоит опекать геймеру. Что интересно, среди его соратников есть даже представительница России – некая Селенин. Как



Лунные фазы по-прежнему влияют на готовность демонов к общению: в полнолуние поговорить с ними по душам не выйдет.

Об авторах

Shin Megami Tensei: Strange Journey находится в надежных руках: среди создателей – сплошь ветераны сериала. Кадзума Канеко, бессменный художник сериала, продюсирует новинку, а также отвечает за дизайн героев (заметим, не только монстров, но и персонажей-людей!). Эйдзи Исида, главный геймдизайнер Lucifer's Call, руководит разработкой. Сценарист Digital Devil Saga, Сёго Исогай, сочиняет диалоги. А Сёдзи Мегуро, композитор недавних Persona, как мы надеемся, избежит самоповторов, трудясь над саундтреком к «Странному путешествию».

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Возвращение к истокам: Strange Journey больше похожа на ранние выпуски SMT, чем на многочисленные дальнейшие ответвления сериала. RPG о битвах и сотрудничестве с демонами, где все сражения ведутся от первого лица.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что собирать всех обещанных демонов (в количестве трехсот штук) попросту не захочется, слишком уж простой боевой системы и занудных бесконечных лабиринтов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На захватывающее развитие сюжета, на то, что персонажи окажутся интересными, а вылазки в лабиринты не осточертеют через пару часов.



Вверху: В Strange Journey соберут как уже знакомых демонов, так и совершенно новых.

говорится в ее биографии, девушка – один из лучших специалистов по антарктической аномалии (интересно, как же она сумела раздобыть такие сведения до поездки?).

Итак, корабли ныряют за черную завесу и оказываются в царстве обширных трехмерных лабиринтов, заселенных сплошь сверхъестественными существами. Пресс-релиз обещает свыше трех сотен богов, божков и духов – куда больше, чем в Lucifer's Call или обеих недавних Persona. Кто-то перекочует в нынешний выпуск прямиком из предыдущих игр – Devil Survivor и тех же Persona, кого-то Кадзума Канеко, бессменный художник сериала, нарисует впервые.

Именно на случай подобных встреч персонажей снабдили особыми «демоническими костюмами». Высокотехнологичная броня не только уберегает человеческий организм от опасностей иноземного климата, но и улучшает боевые возможности владельца. Например, встроенные приборы позволяют отыскивать врагов и двери, которые не углядеть невооруженным глазом. Разрешается также улучшать сам доспех, хотя пока не очень понятно, в чем именно заключаются усовершенствования. Скажем, предложат ли нам приобретать дополнительные навыки (если помните, герой Lucifer's Call глотал особых тварей-«магатам», чтобы обучиться заклинаниям да боевым приемам)? Или же, как Кудзуноху Райдо, персонажа оставят без особых приемов вовсе – мол, командуешь демонами, значит, самому швыряться огненными шарами необязательно? Если так, выходит, подразумевается обычное наращивание параметров по мере того, как воин получает новые уровни опыта?

Как бы то ни было, об одной из ключевых особенностей SMT точно не забудут. Герой по-прежнему способен общаться с мифическими существами. Умело ведя переговоры со встречными духами (конкретно: разгадывая их характеры и выбирая наиболее подходящие варианты реплик из предложенных), он может завербовать себе помощников, выпросить подарок-другой или сеанс оздоровительной магии. Генетические эксперименты на личных демонах также приветствуются: иначе нельзя передать навыки одного монстра другому. В активном отряде найдется место для трех дополнительных бойцов помимо персонажа, представляющего игрока. Как только команда отправляется в подземелье, включается вид от первого лица: на верхнем экране DS игрока встречает трехмерный лабиринт, а нижний имитирует наручный дисплей обладателя «демонического костюма» – отображает сведения о здоровье и карту местности. Монстры в подземельях не видны, наткнуться на них можно либо случайно, либо воспользовавшись особыми свойствами брони. Схватки разворачиваются на отдельной арене, причем на экране показывают лишь противников: подопечные бойцы представлены лишь небольшими иконками (непременные шкалы здоровья и магической энергии прилагаются). Битвы, насколько можно судить сегодня, окажутся пораундовыми: сперва раздаем приказы команде, затем идет фаза розыгрыша. Демоны, как и прежде, отличаются повышенной устойчивостью к одним типам атак и повышенной уязвимостью к другим. Дадут ли прицельные удары по слабым точкам какое-то преимущество помимо лишних вычтенных очков здоровья, пока не уточняется.



«Демонические костюмы» выдаются всем исследователям параллельного мира. Доспех разрешат усовершенствовать; как именно – не уточняется.

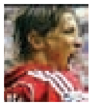
STRANGE JOURNEY ОБЕЩАЕТ СВЫШЕ ТРЕХ СОТЕН БОГОВ, БОЖКОВ И ДУХОВ – КУДА БОЛЬШЕ, ЧЕМ В LUCIFER'S CALL ИЛИ ОБЕИХ НЕДАВНИХ PERSONA.

Зато доподлинно известно, что крайне важно поддерживать хорошие отношения с остальными участниками экспедиции. Иначе, предупреждают разработчики, не удастся завершить миссию. Более того, от личных связей персонажа будет зависеть исход игры: сумеет ли человечество избежать апокалипсиса. Описание и доступные видеоролики Strange Journey интригуют, да и нежелание Altus перебираться на платформы нового поколения понятно: издательство, сделавшее себе имя на нишевых играх, скорее всего, попросту не готово к тем тратам, которые неизбежно вызовет подготовка SMT для Xbox 360 и PS3. И обласканная вниманием японских геймеров DS в этом свете – наилучший выбор после PS2. Надеемся, верность «двухэкраннику» не повлияет на качество боевой системы и Strange Journey порадует не только геймеров, равнодушных к заковыристым RPG, но и ветеранов сериала. **СИ**

Внизу: Возможно, в игре будет использоваться система алайментов, знакомая любителям компьютерных RPG и ранних SMT: то есть, среди демонов попадаются «законопослушные», «хаотичные» и «нейтральные».

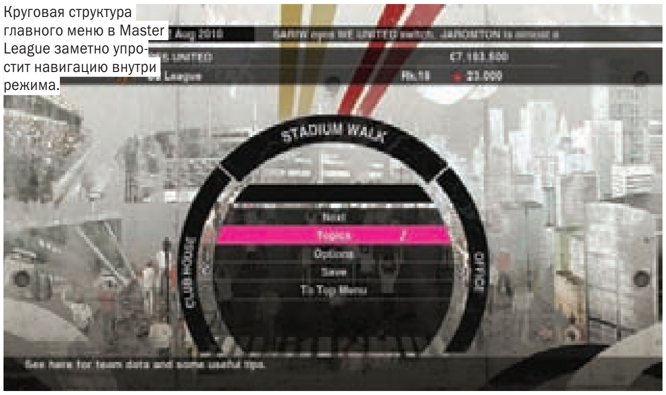


ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЛИЦО С ОБЛОЖКИ На коробке с европейской версией игры помимо Лионеля Месси появится и форвард «Ливерпуля» Фернандо Торрес. Соответственно, 25-летний чемпион Европы 2008 примет участие во всех официальных мероприятиях по поводу презентации игры. «Я считаю, что сериал PES – лучший футбольный симулятор на планете, поэтому для меня большая честь стать частью этого проекта, – говорит Торрес. – Жду не дождусь выхода полной версии PES 2010, чтобы опробовать в действии виртуального Торреса».

«ХИТ?!»



Круговая структура главного меню в Master League заметно упростит навигацию внутри режима.





ТЕКСТ
Андрей Загудаев

› Pro Evolution Soccer 2010

Прошлый год выдался для Синго «Морского окуня» Такацуки, главного продюсера сериала Pro Evolution Soccer, очень тяжелым. PES 2009 вышел игрой довольно невнятной, с большим количеством уязвимых мест. Как результат – пожалуй, впервые в истории сериала игра получила холодный прием в прессе, а многие из тех, кто несколько лет кряду буквально молился на PES, переметнулись в стан поклонников FIFA. Стало ясно: сериалу просто необходима серьезная встряска.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, PS2, PSP, Xbox 360, Wii
Жанр:
sport.simulation.soccer
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Konami
Количество игроков:
до 4 (Xbox 360),
до 7 (PS3)
Дата выхода:
ноябрь 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.konami-pes2010.com
Страна происхождения:
Япония

Все бы ничего, да именно прошлой осенью, когда PES вдруг забуксовал, EA Sports выстрелила с переломной FIFA 09. Игра у конкурентов получилась не идеальной, но с яркими достоинствами, одним из которых стал потрясающий сетевой режим. Ряды адептов «ордена PES» редели на глазах. Автор этих строк сам вновь засел за FIFA после десятилетнего перерыва. Такацука, впрочем, на негодование фанатов отреагировал, заявив в одном из интервью, что PES 2010 будет существенно отличаться от предыдущих игр. И не забыл добавить: «в лучшую сторону».

Самые преданные поклонники ждали анонса PES 2010 с тусклой надеждой в глазах. И вот случилось. В апреле Такацука официально анонсировал новый выпуск PES, который к тому времени был завершен лишь на 45 процентов, и одновременно представил первый видеоролик. В нем Лионель Месси (с недавних пор – лицо сериала), выделывал фокусы с мячом, а за его спиной сменяли друг друга разноцветные тактические схемы. На тематических форумах поклонники тут же принялись высказывать предположения о грядущих переменах в PES 2010. Несмотря на бурные дискуссии, форумчане пришли к казавшемуся единственно возможным предположению: Такацука и компания всерьез взялись за переделку тактической начинки игры. И они были совершенно правы.

Глобальные изменения в тактическом облике PES 2010 можно условно поделить на две части. Первая касается командных взаимодействий. В меню управления вашими подопечными, например, появится дополнительная строчка «Team Play». За ней – около десятка командных стратегий, здесь настраивается, например, интенсивность прессинга или компактность в линиях команды. Чтобы задать нужный параметр, достаточно переместить ползунок на стобалльной шкале в желаемое положение. При этом все изменения мгновенно отображаются на тактической схеме в верхней части экрана. В целом, Team Play очень напоминает Custom Tactics из той же FIFA и не предлагает игроку каких-то революционных возможностей. Однако в FIFA подобные настройки носили скорее условный характер и не слишком влияли на игровой процесс. Надеемся, что в Konami учтут просчеты конкурента.

Но если Team Play назвать чем-то уникальным язык не поворачивается, то система CARD уникальна на все сто процентов. У каждого футболиста в PES 2010 будет присутствовать набор так называемых карточек. Каждая такая карточка – своего рода «перк», личная особенность спортсмена. Например, у Месси есть карточки, отвечающие за фирменное смещение в центр с фланга при владении мячом в атаке или умение удачно завершать выходы один на один с вратарем. По желанию игрок может этими карточками не пользоваться, но, как утверждают разработчики, именно они помогут привнести в игровой облик каждого футболиста его неповторимый «почерк». Ну а геймер получит больше возможностей по созданию уникальной тактической модели собственного клуба.



Справа: Вот так Team Play выглядит живьем. На виртуальном макете футбольного поля игроку прямо во время регулировки того или иного параметра подскажут, что именно изменится в действиях команды.

Konami идет по стопам EA Sports и наделяет игрока в Master League менеджерскими функциями. Удачные выступления в различных турнирах теперь влияют на престиж клуба. Чем он выше, тем длиннее очередь из компаний, готовых предложить выгодный спонсорский контракт. Вырученные деньги можно пустить не только на повышение заработной платы футболистам или покупку очередной звезды, но и на развитие молодежной команды. Словом, в PES 2010 игрок еще на чуточку свободнее в выборе своей дороги к славе и успеху.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Новая игра совсем не похожа на PES 2009. За прошедший год разработчики, кажется, совершили невозможное, вернув поклонникам Pro Evolution Soccer надежду на светлое будущее.

ЧЕГО БОИМСЯ? Отсутствия значимых изменений в режиме Become a Legend, излишней аркадности и повторения ошибок прошлогоднего выпуска.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На возвращение к истокам сериала. На глубокие тактические настройки, увлекательные сетевые возможности и интригующий режим Master League.

В PES 2010 состоится презентация новой AI-системы Teamvision 2.0. В первую очередь, как обещают разработчики, изменения коснутся действий полузащитников и защитников в обороне. Отныне игроки вашей команды будут охотнее взаимодействовать на поле: страховать партнера при контратаках соперника, использовать коллективный прессинг или применять тактику мелкого фола при возможной угрозе воротам. Ожидается, что Teamvision 2.0 сделает игровой процесс более реалистичным, а нелепых голов и тактических просчетов в действиях виртуальных футболистов станет значительно меньше.

Это сейчас фотореалистичная графика – один из козырей PES. А ведь еще несколько лет назад по этому показателю «футбол от Konami» уступал «фифе от EA».



Знакомясь с PES 2010, нельзя не оценить визуальный блеск будущей игры. Разработчики днем и ночью шлифуют графический движок, чтобы уже осенью у многочисленных поклонников футбольных симуляторов «отпала челюсть». Мы высказали вполне заслуженные комплименты графике FIFA 10 (и не отказываемся от своих слов!), но PES 2010 по этому показателю способен дать фору даже детищу EA Sports. Отметим, потрясающую проработку лиц. Стивен Джеррард, Фернандо Торрес или все тот же Лионель Месси – почти как живые. Добавим к этому новомодные световые эффекты, деформацию формы спортсменов и реалистичную анимацию движений. Все эти изменения грозят превратить PES 2010 в самый красивый футбольный симулятор на планете.

Но чтобы как следует подкрепить заявку на первенство, Konami надо бы, конечно, прикупить несколько сочных лицензий. К сожалению, в этом плане существенных подвижек пока не наблюдается. Доподлинно известно только, что в игре, помимо дебютировавшей в прошлом году Лиги Чемпионов, приютилась еще и Лига Европы, турнир, пришедший на смену Кубку УЕФА. Также в игре будут присутствовать с потрохами лицензированные чемпионаты Испании, Италии, Голландии и Франции. Но и только. Однако мы призываем читателей не расстраиваться и не терять надежду, ведь вести о приобретении все новых и новых (пусть и не таких громких, как хотелось бы) лицензий доносятся из стана Konami с завидной регулярностью. Буквально за несколько дней до сдачи номера в печать, например, стало известно, что в PES 2010 появится полностью лицензированная сборная Германии.

ЕСЛИ KONAMI УДАСТСЯ ВОПЛОТИТЬ ВСЕ ЗАДУМКИ В ЖИЗНЬ, ТО ПРОТИВОСТОЯНИЕ FIFA И PES ВНОВЬ ОБРЕТЕТ ВПОЛНЕ ОСЯЗАЕМЫЕ ФОРМЫ.

Но вернемся к самой игре. Помимо тактических и графических обновлений, в PES 2010 преобразится и Master League. Во-первых, сюда войдут соревнования Лиги Чемпионов и Лиги Европы. А во-вторых, все действия игрока поделены между тремя зонами: Club House, Stadium Walk и Office. В Club House предстоит выбирать тактику и состав команды перед предстоящим поединком, внутри Stadium Walk – регулировать настройки игры, и, наконец, в Office производятся все финансовые операции: от заключения спонсорских соглашений до покупки новых футболистов (отныне в PES 2010 присутствует настоящая валюта, пришедшая на смену PES points из прошлых частей сериала). В Club House также появится опция, позволяющая управлять юношеской командой.

Внизу: В сканировании футбольного рынка молодых игроков нельзя допускать ошибок. Чуть ослабил хватку, и юную звезду уже перехватил другой клуб.



Похоже, феноменальная популярность онлайновых режимов линейки EA Sports убедила Konami решиться на серьезное обновление мультиплеера PES 2010. Разработчики, впрочем, не спешат раскрывать все секреты. Но они уже пообещали выпускать оперативные обновления, наподобие тех, что присутствуют в Adidas Live Season в FIFA. То есть теперь и в PES данные о характеристиках и составах команд будут меняться в соответствии с событиями, происходящими в мире настоящего футбола.

Прошлый год выдался для Синго Такацуки очень тяжелым, но Морской Окунь и его надежная команда, кажется, сумели вернуть всем поклонникам Pro Evolution Soccer надежду на светлое будущее. И пускай PES 2010 не обещает никаких революций, это пока ни к чему. Куда важнее сейчас вернуться на утерянные позиции. Если Konami удастся воплотить все задумки в жизнь, то противостояние FIFA и PES вновь обретет вполне осязаемые формы. Если нет, другая возможность догнать и перегнать EA едва ли представится в ближайшие годы. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СЕРИАЛ RATCHET & CLANK стартовал в 2002 году и сразу превратился в один из символов PlayStation 2. Несмотря на сходство с Jak and Daxter студии Naughty Dog, созданные Insomniac Games персонажи нашли свою нишу – фирменными для сериала стали многочисленные мини-игры, разнообразные гаджеты и, конечно же, забавные перепалки простоватого Рэтчета и невозмутимого до занудства Клэнка. Как видите, этого Ratchet & Clank хватило, чтобы не растерять популярность даже семь лет спустя.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Алексей Голубев



Справа: Очередной сюрприз от сценаристов сериала – Рэтчет вовсе не единственный уцелевший ломбакс, как предполагал император Тахион. Жаль, что мерзкий коротышка едва ли сможет узнать, сколь сильно он заблуждался.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person/action-adventure
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Insomniac Games
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
осень 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.us.playstation.com
Страна происхождения:
США

› Ratchet & Clank: A Crack in Time

Поклонники Ratchet & Clank, наверняка не пропустившие весьма достойную Tools of Destruction двухгодичной давности, хорошо помнят, что финал той игры в несвойственной для сериала манере оставлял больше вопросов, чем ответов – и недвусмысленно намекал на появление продолжения в самом скором будущем.

Тем не менее, будущее оказалось не таким уж скорым, так как студия Insomniac, надежда и опора корпорации Sony в непримиримой борьбе с Microsoft и Nintendo, по-быстрому сотворила коротенькую Ratchet & Clank: Quest for Booty, а после вынужденно отвлеклась на другой крупнокалиберный проект стратегического значения, Resistance 2. Тем не менее, усмирив (подозреваем, ненадолго) кровожадных химер, трудолюбивый коллектив, больше не откладывая дела в долгий ящик, взялся допиливать Ratchet & Clank: A Crack in Time, которая обещает добраться до магазинных полок этой осенью, на радость многим владельцам PS3. Ждать осталось не так уж долго, и, чтобы скоротать время, попробуем выяснить, чем Crack in Time будет отличаться от предшественниц – начав, традиционно, с небольшого исторического экскурса.

Назад в будущее

Сюжет уже упомянутой Tools of Destruction рассказывал нам о довольно неуклюжих попытках злобного императора Тахиона расправиться с последним (как полагал сам император) ломбаксом на многие галактики вокруг. Если кто-то из вас успел забыть, ломбаксы – это весьма разумные хвостатые и ушастые создания. Знаменитый Рэтчет оказался самым что ни на есть настоящим ломбаксом, и, вроде бы, действительно последним, а потому полчища Тахиона устроили на него настоящую охоту, преследуя от планеты к планете. Впрочем, к испытаниям Рэтчет давно привык, и в победе сомневаться не приходилось, однако, концовка Tools of Destruction преподнесла неожиданный сюрприз. Верного Клэнка похитили таинственные Zoni, и теперь Рэтчет, забыв обо всем, ищет товарища, готовый ради него преодолевать пространство и время. В Quest for Booty ему удалось напасть на след похитителей, и даже узнать, где находится Клэнк. Но это было только началом нового и опасного приключения. Ведь Zoni, украв Клэнка, тут же по недосмотру сломали бедолагу – и, окончательно утратив здравый смысл, поручили его ремонт Доктору Нефариусу (Dr. Nefarious), одному из злейших врагов Рэтчета. Чем все это закончится для наших героев, предугадать трудно. Зато уже сейчас можно с немалой долей уверенности утверждать, что скучать в Crack in Time нам с вами наверняка не придется – очень уж запутанная намечается история.

Несмотря на странный дизайн некоторых уровней, трудно не обратить внимания на детализацию картинки – Crack in Time по праву можно назвать едва ли не самым красивым платформером на современных консолях.



Фокусы старые и новые

Сложные задачи проще всего решать поэтапно, разложив на составляющие, – и описание игрового процесса Crack in Time можно условно разделить на несколько частей.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Временно выбывший из строя Клэнк возвращается – научившись управлять временем. А не растерявший боевого задора Рэтчет продолжает осваивать новое оружие и хитроумные приспособления.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразного игрового процесса и скудного списка оружия – на уровнях Рэтчета, слишком сложных или, напротив, примитивных головоломок – для Клэнка. Обещанные полеты в космосе – хорошо, но в разумных пределах.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На динамичные перестрелки, интересные и разнообразные этапы, увлекательные мини-игры… короче, все то, чем уже успели прославиться предыдущие части Ratchet & Clank.



Зеленый и синий «призраки» Клэнка помогут железному «оригиналу» миновать немало головоломок и хитроумных ловушек.

Хотя полный список доступного Рэтчету вооружения и оборудования до поры до времени остается тайной, кое-какие придуманные в Insomniac гаджеты мы уже успели оценить на практике. Как вам, например, идея реактивных ботинок – не слишком оригинально, конечно, зато, безусловно, полезно и не раз пригодится при прохождении тех или иных уровней. А вот Sonic Eruptor и выглядит занимательно, и принцип действия у него весьма необычный. На вид это заурядный пистолет, правда… с лягушкой внутри. Лягушку подобрали явно не на планете Земля: несмотря на скромные размеры, это создание способно издавать такие звуки, что окруживших Рэтчета недругов разрывает на части. Более предсказуемо устроена CryoMine – ее взрыв замораживает противников, делая их легкой добычей. Если же предпочитаете действовать менее прямолинейно, то Plasma Striker вам в руки. Вооружившись им, вы сможете точно определять слабое место супостатов, а дальше дело за малым: поразить метким выстрелом обнаруженную болевую точку и разом положить конец бессмысленной борьбе. Любопытно, сработает ли на боссах?

Перво-наперво – уже традиционные уровни, проходить которые нужно, управляя Рэтчетом. Здесь, скорее всего, никаких сюрпризов не предвидится: ушастый ломбакс по-прежнему быстро бегает, ловко прыгает и мастерски управляется с тяжелым гаечным ключом. Последний, как хорошо знают поклонники сериала, служит не столько для закручивания гаек (хотя без этого тоже не обходится), сколько для рукопашных схваток с многочисленными противниками. Да-да, недругов, как обычно, будет видимо-невидимо, только успевайте отбиваться. Разумеется, подпускать супостатов вплотную вовсе необязательно: в распоряжении Рэтчета рано или поздно окажется солидный арсенал разнообразных гаджетов, как относительно стандартных (например, плазменные винтовки и гранатометы), так и весьма необычных, но оттого не менее эффективных. Некоторые служат для уничтожения всего, что движется; другие помогут решить простенькие головоломки – с ними, впрочем, Рэтчету приходится сталкиваться не так уж часто. Чего не скажешь о Клэнке – ему-то как раз вновь предстоит вовсю работать электронно-вычислительными мозгами.

Так как воссоединение друзей не состоялось (и состоится ли – доподлинно пока неизвестно), Клэнк действует в одиночку, и из самого сердца вражеской территории. Несносные Zoni заточили маленького робота в недрах огромного механизма, Great Clock, управляющего мировым временем, и Клэнк, хоть и оказался в незавидной роли пленника, сумел научиться паре-тройке полезных навыков в столь необычной тюрьме. Кроме того, не без посторонней помощи, ему удалось завладеть так называемым Хроноскипетром – и научиться манипулировать временем. Собственно, свойства скипетра и станут ключом для большинства задач, которые доведется решить Клэнку, в том числе и довольно трудных. К примеру, вы сможете записывать «видеоролики» с участием робота, а позднее управлять запечатленными на видео «клэнками», нажимая нужные кнопки и открывая двери. Другая возможность показать времени, кто хозяин положения, – просто-напросто остановить его, что и позволяет сделать скипетр. Думается, этим развлечения Клэнка не ограничатся, но, чтобы узнать все подробности, придется ждать появления полной версии Crack in Time в продаже.



Вверху: Драться Клэнку тоже придется, а Хроноскипетр запросто заменит дубинку.

Внизу: Где стрельба – там и взрывы. А взрывы в Ratchet & Clank всегда были на высоте.

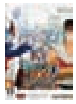


Ах да, чуть не забыли – разработчики пообещали заметно расширить присутствие на экране космических кораблей и всего, что с ними связано. Раньше перемещения на звездолете от одной планете к другой были забавны, иногда зрелищны, но в целом – однообразны, и с наземными уровнями не шли ни в какое сравнение. Сотрудники Insomniac обещают изменить привычный ход вещей и дать нам с вами вдоволь навоеваться в безвоздушном пространстве, сокрушая эскадрильи вражеских истребителей и устраивая артиллерийские дуэли с кораблями покрупнее. К слову, очень похожая идея родилась и у коллектива High Impact Games – авторов Jak and Daxter: The Lost Frontier для PS2 и PSP.

Время – деньги

Не будет преувеличением сказать, что ни одна из частей Ratchet & Clank, созданная Insomniac, не стала провалом. Но верно и то, что в последние годы сериал почти не развивался, используя одни и те же идеи в разных декорациях. Возможно, с выходом Crack in Time ситуация останется прежней – это едва ли кого-то расстроит всерьез. Но мы все же надеемся, что новые похождения Рэтчета и Клэнка, вдобавок к уже привычным трюкам и шуткам, порадуют нас чем-нибудь оригинальным и новым. Оправдаются ли наши надежды, мы узнаем через считанные недели. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



FAMITSU Мы только ждем свою версию Tatsunoko vs. Capcom, а на Востоке файтинг уже давным-давно вышел. Главный японский игровой журнал Famitsu удостоил его 32 баллов из 40. Оценка очень высокая – Street Fighter IV заслужил 34. Японцам, в отличие от нас, понравились персонажи – уж им-то герои Tatsunoko знакомы с детства.



«ХИТ?!»



Шесть тысяч восемьсот тридцать шесть миллиардов очков повреждений! Рю, держись!

Давайте все убьем Capcom!

Многие пытались, никто не смог. Сначала героям Capcom бросили вызов представители Marvel. Тогда первым делом вышла парочка игр X-Men vs. Street Fighter, а потом начались и битвы самих корпораций в рамках проектов Marvel vs. Capcom 1 и 2. Последнюю игру, кстати, до сих пор высоко ценят. Недавно ее, к удовольствию многих геймеров, перевыпустили на Xbox Live и PSN в высоком разрешении. На заре тысячелетия начались линейки Capcom vs. SNK и SNK vs. Capcom. Чье имя идет первым – тот и является разработчиком. С тех пор много лет к VS-сериалу не возвращались, и во время этого долгого перерыва на японские прилавки успела прокрасться Namco x Capcom – тактическая RPG, но вовсе не файтинг.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All Stars

Линейка файтингов от Capcom со словом Versus в названии не обновлялась уже много лет – в нее входят SNK vs. Capcom, Capcom vs. SNK (это разные игры!), Marvel vs. Capcom и так далее. Все они схожи во многих аспектах и все они до сих пор были плоские как блин. Сериал продолжается с Tatsunoko vs. Capcom – и это не просто странный файтинг с неизвестными нам персонажами аниме, как можно подумать сначала, а именно эволюция «Вёрсусов».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Eighting
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
зима 2009-2010 (США)
Онлайн:
www.capcom.co.jp/tatsucap
Страна происхождения:
Япония

Файтинги этой формации развиваются в верном направлении: хотя картинка получила объем, герои все еще дерутся на одной плоскости, а боевая система изменилась не вширь, но вглубь. О ней, впрочем, позже. Сначала нужно ответить на вопрос, который у всех вертится на языке: «Да что это вообще за Tatsunoko?».

Отвечаем. Tatsunoko – это компания, занимающаяся производством аниме. Не слишком известная в наши дни, но старинная и почтенная. Она делала часть анимации еще для Neon Genesis Evangelion, как тут ее не зауважать. Впрочем, на родине студию прославили творения иного толка, детские и не очень мультики о супергероях – в роботах и машинах, с мечами и бластерами. Большинство россиян этих сериалов не смотрело, а если что-то о них слышало, то лишь краем уха. У нас показывали лишь два аниме от Tatsunoko: Kyatto Ninden Teyande (в России транслировались по Рен-ТВ как «Коты-Самураи») и Mach Go Go Go, «Гонщик Спиди». Как назло, ни первый сериал, ни второй в грядущем файтинге никак не представлены.

Зато в игре есть Теккаман, Иппацуман и, например, Полимар. Персонажи эти похожи друг на друга не только судьбами, но также и внешностью, а западному геймеру все они, в глупых бело-красных костюмах и дурацких шлемах, покажутся одинаковыми. И даже анимешники мало кого здесь узнают – разве что протагонистов воскрешенного недавно Casshern и свежего Karas.

На сторону Capcom добавили, конечно, Рю и Чунь Ли – куда же без них. Вот только на этом действительно известные персонажи в подборке и заканчиваются: остальных набирали, видимо, только для того, чтобы отдать дань уважения заброшенным и недооцененным проектам. Из Street Fighter III вытащили Алекса, из Rival Schools 98-го года явился школьник Бацу, из Quiz Nanairo Dreams (японский аркадный дейтсим времен PS one и Saturn) вернулась девочка Саки с гигантским ружьем (ветераны файтингов, возможно, вспомнят ее камео в Marvel vs. Capcom: Clash



Эммм... Хадокен?



Что-то нам подсказывает, что замедлять время Джо в этот раз не сможет...

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Объемная по виду, но плоская по духу драка со странными персонажами, хорошей боевой системой и приятной графикой. Если вы не испытываете врожденной ненависти к старому аниме, Tatsunoko vs. Capcom стоит дождаться.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что мультиплеера так и не будет, что мини-игры не сумеют заменить большой и интересный карьерный режим (которого нет), что персонажи Tatsunoko окажутся чересчур похожими один на другого.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На хорошую боевую систему и удобное управление, на качественную графику и замечательную музыку, на всем делишний «дух старого аниме». А еще на то, что неординарные персонажи получат не менее оригинальные приемы.



Вверху: При должном отдалении 3D-модели кажутся красивыми, но время от времени убогие текстуры так и лезут игроку под нос.

КАРТИНКА ПОЛУЧИЛА ОБЪЕМ, НО ГЕРОИ ВСЕ ЕЩЕ ДЕРУТСЯ НА ОДНОЙ ПЛОСКОСТИ, А БОЕВАЯ СИСТЕМА ИЗМЕНИЛАСЬ НЕ ВШИРЬ, НО ВГЛУБЬ.

of Super Heroes). Есть и герои из Mega Man, но только из малоизвестных объемных Mega Man Legends и Mega Man Powered Up. Из первого взяли самого протагониста, из второго – его напарницу Ролл, с метелкой в качестве оружия. Нашелся даже боец из Onimusha, но это не Жан Рено, а всего лишь Соки, главный герой четвертой, самой непопулярной части. А где же персонажи из Resident Evil, например? Известно где – в предыдущих кроссоверах. Ростер подбирался явно без оглядки на хит-парад популярности, но от этого команда получилась лишь еще более яркой, ведь в ней нашлось место для персонажей всех мастей. В консольную версию (оригинал, конечно же, в аркадных залах Японии) даже добавили Джо из Viewtiful Joe! Кто знает, быть может, это последнее появление героя на публике?

Подборка уже кажется странной, но мы еще не рассказали о самых безумных персонажах, двух гигантах. Со стороны Tatsunoko выступает огромный Голд Лайтан из одноименного и никому из нас не знакомого аниме, а Capcom представляет PTX-40A, меха прямиком из Lost Planet. Оба они в несколько раз выше и сильней обычных героев, но управляются при этом так же, как остальные. Единственное отличие – простые бойцы на драку всегда выходят по двое, а гиганты сражаются в одиночку.

Как и в предыдущих частях сериала, между персонажами позволено переключаться когда угодно во время матча, однако теперь это реализовано по-новому. Если будете менять состав на земле, рискуете нарваться на вражеский удар. Вариант получше – во время атаки в прыжке: тогда второй герой безо всякой задержки продолжит начатое воздушное комбо. Звучит сложно, но серьезным файтерам не привыкать.

Другой новый прием называется Baroque Cancel – сейчас объясним, как он работает. Посмотрите на полоски здоровья. Видите, часть из них желтая, а часть красная? Желтым отмечаются «обычный» лайфбар, а красным светится та часть, которая может восполниться, если героя отправить на скамейку запасных. Так вот, именно ценой этой красной доли полоски и активируется Baroque Cancel. Этим действием вы мгновенно переводите своего героя в нейтральное положение (то есть «отменяется» ваш удар или даже падение после чужого удара). А дальше можно приниматься за новое, усиленное комбо. Причем чем больше «ресурса» вы отдаете, тем крупнее наносится урон врагу.

Эта механика станет ключевой – некоторые японцы даже жалуются, что ей приходится уделять чересчур много внимания.

Будут, конечно, и традиционные спецприемы да суперудары – как одиночные, так и совместные. И для их исполнения расходуется уже не красная полоска «потенциальной жизни», а обыкновенная, та, что набирается по ходу боя.

Все это, впрочем, только звучит запутанно: игра будет доступна и новичкам в жанре. Здесь всего-то четыре кнопки: три для атаки (сильная, слабая, средняя) и одна для взаимодействия с напарником. Играйте хоть через Wiimote, хоть через GameCube-контроллер или аркадный стик (для игры, давно, к слову вышедшей в Японии, уже выпустили специальный стик). А для самых глупых казуалов появится даже своеобразный автопилот: в «упрощенном режиме» все удары собираются на одну-единственную кнопку и в комбо вяжутся сами собой.

Еще один бич хардкорщиков – мини-игры (прячьтесь под шкаф!). Их тут 22 штуки, по одной на персонажа. И хотя некоторые никуда не годятся, иные проработаны очень даже хорошо. Самое оригинальное состязание представляет собой плоский скролшутер по мотивам Lost Planet. С несколькими уровнями, кучей бонусов, врагов и даже тремя боссами.

Жаль только, что прочих развлечений маловато. Есть аркадный режим, Survival, Time Attack да Versus, вот и все. Никакой карьеры, даже онлайна и то нет. В японской версии, по крайней мере. Capcom докладывает, что авторы «думают, стоит ли добавить мультиплеер в англоязычную версию». Еще как стоит, чего тут думать!

Поначалу многие не верили, что Tatsunoko vs. Capcom доберется до Европы и Америки – не только в связи с непопулярностью героев, но и из-за проблем с лицензированием. Но ничего, сложности разрешились, игра готовится к релизу на английском. А переплюнет она Marvel vs. Capcom 2 или так и останется для нас странным порождением чуждой культуры, мы еще узнаем. **СИ**

Внизу: Справа – Ями, главный злодей не только Okami, но и Tatsunoko vs. Capcom.







ИГРАЙТЕ С УДОВОЛЬСТВИЕМ

Правильные видеоигры помогут расслабиться и получить удовольствие. Сегодня, завтра, всегда.Однако, проводя за джойпадом дни и ночи, нельзя забывать о правильном питании. Мы знаем, что вы любите заказывать пиццу в Интернете и перекусывать всухомятку. Десятки часов перед телевизором в замкнутом помещении неминуемо ослабляют организм. Что делать?

- VELLE повышает иммунитет, поэтому возрастает сопротивляемость организма неблагоприятным факторам окружающей среды. Грипп не свалит вас перед релизом любимой игры.
- Пищевые волокна VITAVEN, входящие в состав продукта, продлевают чувство сытости и повышают работоспособность. Вы сможете играть еще и еще, не бросая джойпад в самый интересный момент.
- VELLE нормализует пищеварение. Вам не придется отказываться от привычной еды или носить с собой запас таблеток.
- VELLE содержит всего 42 калории – вы не превратитесь в карикатурного американского геймера весом под 100 килограмм.



www.velleoats.com
Продается в сетевых супермаркетах Москвы и Санкт-Петербурга

На правах рекламы. Товар сертифицирован

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СТИЛЬ! Ubisoft не раз указывала на то, что Red Steel 2 стилизована не под комиксы, а под графические новеллы. Конечно, для многих из нас это утверждение может прозвучать как «масло не масленое», но определенная доля смысла в этом есть. Не вдаваясь в глубины терминологии (читайте рубрику Speech Bubble), скажем лишь, что речь о позиционировании продукта как более «взрослого», ведь серийные комиксы обычно поставлены на поток и штампуются на манер телесериалов, в то время как графические новеллы (или «графические романы») – товар авторский, штучный.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ





Судя по всему, в Red Steel 2 будет не то магия, не то какие-то сверхспособности, применение которых сопровождается обилием спецэффектов. Ubisoft пока не спешит давать комментарии.



ТЕКСТ
Дмитрий Карасев

Red Steel 2

Сильный, выносливый, может похвастать отличной реакцией. Одинаково хорошо владеет пистолетом и острой катаной. К врагам беспощаден, имя никому не называет, известен под прозвищем Мечник... Знакомьтесь – новый боевик, потенциальный Wii-хит, любимец Ubisoft.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Ubisoft Paris
Количество игроков:
1
Дата выхода:
зима 2010 года
Онлайн:
www.redsteelgame.uk.ubi.com/red-steel-2/
Страна происхождения:
Франция

Жизнь порой бывает к нам жестока. Главный герой Red Steel 2 приходит в себя посреди пустыни оттого, что какой-то тип связывает ему руки. Через пару секунд выясняется, что второй конец веревки привязан к раме мотоцикла. Следом – головокружительный полет по окрестным ухабам, кустам и раскаленному асфальту, который едва не заканчивается под колесами проезжающего мимо восемнадцатиколесного грузовика. Лишь на въезде в город нашему герою удастся вытащить пистолет и подстрелить байкера, получив напоследок удар опрокинувшимся мотоциклом. Так нас ненавязчиво знакомят с царящими в Red Steel 2 нравами.

Самурай с кольтом

Глубинная концепция Red Steel 2 по сравнению с первой частью едва ли изменилась: нашему вниманию вновь предлагается шутер от первого лица, главной особенностью которого выступит возможность использовать в бою либо огнестрельное оружие, либо самурайский меч, свободно переключаясь между ними. А вот все остальное собрано заново. Действие теперь происходит в выдуманном мире, где причудливо смешались современные технологии и дух Дикого Запада, щедро приправленный заимствованиями из восточных культур. Главный герой, носящий прозвище Мечник, является последним оставшимся в живых членом ордена неких «Хранителей» (что именно они хранят, пока неизвестно). Правда, сам он о смерти товарищей узнает лишь после своего громкого прибытия в город. Как и положено настоящему ковбою-самураю, он тут же дает клятву страшно отомстить стоящему за этим злодею, а заодно навести порядок на улицах города.

В сокращении поголовья преступности, как вы уже поняли, и заключается суть Red Steel 2. Правда, теперь выбор оружия диктуется не столько предпочтениями игрока, сколько самой игровой ситуацией. Например, некоторые враги полностью защищены от пуль, а на открытых пространствах, напротив, пистолет является единственным возможным вариантом.

Если верить Ubisoft, перестрелки должны протекать примерно так, как они показаны в вестернах: противники стараются укрыться за различными препятствиями и уже оттуда открывают

Внизу: Внешне Red Steel 2 очень напоминает комикс-шутер XIII от все той же Ubisoft.





КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Боевик от первого лица, основанный на вестернах и стилизованный под комиксы, пытается соединить «два в одном»: использование пистолета и катаны обещает быть совершенно разным по опыту, но одинаково увлекательным.

ЧЕГО БОИМСЯ? Огрехов управления, способных погубить хороший геймплей (как это случилось с первой частью) и цензурных ограничений в угоду «детскому» рейтингу, которые запросто испортят антураж «настоящего вестерна».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что на Wii наконец появится первый «фехтовальный боевик», о котором говорят с самого начала продаж приставки. А также на то, что к нему будут прилагаться неплохой шутер и интересная история о похождениях ковбоя-самурая.

огонь. Врагам, как уверяет Ubisoft, вообще уделяется повышенное внимание: каждый вид неприятелей требует индивидуального подхода. При этом сами противники тоже будут демонстрировать разное поведение – если одни готовы идти в лобовую атаку, то другие постараются окружить героя.

Уроки фехтования

Некоторых врагов, как уже говорилось выше, можно одолеть только при помощи меча. В Red Steel фехтование оказалось самой слабой стороной, во многом из-за ограниченных возможностей Wiimote. Теперь же разработчики намерены по полной использовать функционал нового устройства – Wii Motion Plus, повышающего чувствительность пульта. Посетители нынешней E3, опробовав Red Steel 2, сошлись во мнении, что разница действительно заметна: размахивать мечом приятнее, удобнее, он куда послушней, чем раньше. Благодаря тому, что Wii Motion Plus передает движения руки максимально точно, игрок может проводить прицельные и рассчитанные по времени атаки, а не лихорадочно размахивать пультом в надежде, что какой-то из ударов наконец заденет противника.

Кроме того, помимо направления взмаха, теперь учитывается и скорость движения руки: чем быстрее движение, тем более сильный удар наносит герой. По некоторым, особо бронированным, противникам придется колотить изо всех сил, для победы над другими, наоборот, потребуется прицельный выпад и один смертельный удар в уязвимое место. Еще интереснее придется с боссами: с ними не справиться одной лишь ловкостью рук, к каждому предстоит найти индивидуальный подход.

По мере роста горы трупов за спиной героя расти будет и его арсенал. А главное – появятся и новые приемы. Например, Мечник научится подбрасывать врагов в воздух ударом катаны – после этого можно расстрелять падающего противника из пистолета либо прыгнуть следом и добить серией ударов в воздухе. Найдутся и защитные навыки, вплоть до возможности клинком отклонять пули. На особом счету «добивания» (finishing moves) – особенно зрелищные приемы, которые используются в определенной ситуации (например, если удалось сбить противника с ног) и гарантированно отправляют врага на тот свет.



Слева: В угоду «семейному» рейтингу решено полностью отказаться от изображения крови, так даже самые изощренные приемы Мечника не сопровождаются ни каплей красной жидкости.



Внизу: Он улетел… а вернуться уже не успеет!

Разнообразить процесс истребления врагов планируется различными мини-играми – к примеру, взломом сейфов. Процесс максимально приближен к тому, что мы видим в фильмах про гангстеров: игрок подносит к уху Wiimote и начинает медленно вращать его (двигая, таким образом, рулетку сейфа), пока во встроенном в пульт динамике не раздастся тихий щелчок. Это значит, нужная позиция найдена и можно переходить к следующей цифре шифра.

Мультфильмы про ковбоев

Надо признать, что разработчики из Ubisoft поставили перед собой нетривиальную задачу: сделать полноценный боевик про бандитов и Дикий Запад, но удержаться при этом в семейной стилистике Wii. Именно поэтому был найден единственный, наверное, возможный выход: после «реализма» первой части на сей раз нам предлагают нарочито «детскую» картинку. Достаточно пары минут любого из опубликованных роликов по Red Steel 2, чтобы сложилось впечатление, будто смотришь мультфильм. Это, впрочем, ничуть не плохо: у Red Steel 2 есть собственный стиль, скучно-серо-коричневой игру эту уж точно не назовешь. А вот что действительно расстроило, так это решение Ubisoft отказаться от мультилеера, дежурно мотивированное желанием сосредоточиться на одиночном режиме. Конечно, в случае с Wii это не такая уж большая беда, как для топовых шутеров с других платформ, но лишний плюсик Red Steel 2 совсем не помешал бы. Все же пока за будущее игры немного боязно. Вдруг ковбойские перестрелки на деле окажутся не столь захватывающими, как нам обещают, а поединки на мечах не столь натуральны, как того хотелось бы – чем же тогда оправдываться разработчикам?

Остается ждать. Ждать с замиранием сердца и надеяться, что во второй раз Ubisoft обойдет все грабли. Интересные боевики с яркой индивидуальностью – они всегда в цене. **СИ**



Все без исключений противники в Red Steel 2 носят маски. И это не только дань стилистике игры, но еще и специальный прием, позволяющий сгладить «эффект близнецов», не рисуя отдельно каждого нового врага.

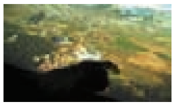


На своих ошибках

Red Steel в свое время стала первым официально анонсированным проектом для Wii не от Nintendo. Это помогло игре привлечь к себе повышенное внимание, тем более что владельцы консоли уже тогда мечтали о полноценных поединках на мечах. От Red Steel 2 она отличается разительно: вместо вымышленного мира действие разворачивалось в современных городах, внешне игра была выдержана в весьма мрачной якудза-стилистике и рассказывала о том, как главный герой мстит боссам мафии за смерть любимой девушки. Red Steel вышла в декабре 2006 года, вызвала немало споров и вместо новогоднего подарка для многих обернулась главным разочарованием. Фехтовать было неинтересно и неудобно из-за нечеткости управления (меч зачастую просто переставал слушаться пульта), а перестрелки оказались слишком однообразными, чтобы в одиночку вытянуть игру в хиты. Но первую «игру с мечами» ждали очень многие, и Red Steel все же разошлась вполне приличным тиражом (более миллиона копий), однако Ubisoft публично признала ошибки и пообещала все исправить в продолжении.

PC
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СЫН АЙПОДА И КОНТОРКИ На E3 показывали не только ролики – некоторым счастливчикам удалось пощупать специальный стол с сенсорным экраном, с помощью которого можно было по-настоящему поиграть. Как нам удалось выяснить, эту необычную гаджетомебель вполне реально заполучить себе домой, чтобы наслаждаться R.U.S.E. без всяких там приставок или PC. Вот только стоить такое удовольствие будет недешево – около 20 тысяч «вечнозеленых». Интересно, найдется ли хотя бы один покупатель?

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Стопки фишек отображают скопления юнитов. Хотите знать больше? Высылайте разведчиков!



Пехоте нетрудно спрятаться в городах, и тогда ее можно заметить, только подойдя поближе. Так что сто раз подумайте, прежде чем вводить танки в узкие улочки.



ТЕКСТ
Андрей Окушко

› R.U.S.E.

Разорвать путы жанра и попытаться изменить геймплей непросто – на это обычно решаются немногие разработчики. И тут уж либо их признают гениями, либо втаптывают в грязь. Хочется верить, что сотрудникам Eugene Systems на роду написано первое…

История Второй мировой знает немало горьких, поистине трагических событий, но в те годы случались и забавные эпизоды. Взять, например, случай с немецким бутафорским аэродромом, построенным, чтобы дурачить союзническую авиацию. Деревянные макеты зданий, муляжи самолетов – все это действительно какое-то время отвлекало бомбардировщики от выполнения реальных задач. Но однажды над аэродромом появился одинокий самолет и сбросил на него единственную бомбу, которая почему-то не разорвалась. Обследовав ее, немцы поняли, что их обман раскрыт – она тоже оказалась деревянной…

Не исключено, что именно эта история подвигла Eugen Systems на создание R.U.S.E. Ведь перед нами не просто тысяча первая стратегия про Вторую мировую, а нечто, способное заинтересовать как давних фанатов, так и новичков в жанре.

Суть в том, что здесь важнейшую роль играют добыча информации и введение противника в заблуждение. При помощи специальных карт (ruses) мы используем спецспособности, так или иначе связанные с этими двумя функциями. Простейший вариант – скрыть часть карты от врага («туман войны» в традиционном понимании здесь отсутствует, вы видите все поле, но не обязательно наблюдаете истинную картину событий, особенно если ваших юнитов рядом нет). Впрочем, это банально и уже не раз встречалось. Гораздо интереснее отправить в атаку на базу врага отряд юнитов-обманок (например, разведывательные машины, которые будут изображать тяжелые танки), а когда неприятель выйдет их встретить хлебом-солью, напасть на оставшийся без защиты штаб.

А теперь представьте, что противники достойны друг друга и постоянно бросаются «подлянками». И вот уже на поле боя закручивается настоящая карусель. Ваш подставной отряд встретится с таким же, а подходящие к базе танки попадут в засаду. Внезапно в направлении базы выдвигается лавина юнитов оппонента, вы подсылаете разведчика, он обнаруживает, что это не более чем «бутафория», и вы встречаете наглецов парой взводов пехоты. И тут выясняется, что среди легковушек, обитых фанерой и прикидывающихся бронетехникой, ползла парочка огнеметных танков, и бойцы бесславно умирают, не успев даже вскрикнуть: «Мама!». Только недолго врагу радоваться, за холмом их уже ждут пушки, до этого соблюдавшие полное радиомолчание и хорошо замаскированные. Бронированные чудовища карабкаются наверх и вспыхивают ярким пламенем, а ваши самолеты, поднявшись с аэродрома, атакуют завод, производящий технику. Но не все так просто: вы попались на старую немецкую шутку – заводик-то фальшивый, а где находится настоящий – поди узнай. Придется засылать коммандос и выяснять, что же все-таки творится у противника и чем нас еще порадуют в ближайшее время…

Конечно, так будет отнюдь не всегда – не факт, что на руках окажутся все карты, позволяющие проворачивать подобные трюки. Ведь перед началом боя придется выбирать, какие ruses больше пригодятся, а какие лучше отложить до будущих времен. Впрочем, взятые с собой карты не тратятся – разыгрывать их можно многократно, не забывая только о том, что применять спецспособности позволяется раз в полторы минуты. Правда, количество доступных использований накапливается с течением времени, так что самые терпеливые дождутся своего «звездного часа», а потом резко огорошат ничего не подозревающего неприятеля пятком неприятных сюрпризов. Звучит заманчиво, не правда ли?

Хотя тут возникает вопрос: а хватит ли у компьютера силенок, чтобы соревноваться с геймером в таких вещах на равных? В предыдущем творении Eugene, стратегии Act of War,

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Eugen Systems
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.rusegame.com
Страна происхождения:
Франция

Карты-ruses дают самые разные эффекты. Decryption откроет вам все планы врага, показав, куда тот в данный момент направляется. Spy покажет, какие же юниты на самом деле «живут» в том или ином районе карты. Radio Silence закроет определенный регион от зорких глаз противника, сделав ваши войска «невидимыми». Decoy Offensive симулирует атаку с какого-то направления юнитами-обманками. Camouflage Net скрывает здания (и активность вокруг и внутри них) от неприятеля. Blitzkrieg ускоряет передвижение ваших отрядов в районе в два раза. Будут и другие ruses, разработчики потихоньку открывают подробности о них на официальном сайте проекта.



Здания вовсе не обязательно уничтожать, можно, например, высадить парашютный десант и все захватить. И противнику неприятно, и нам польза.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? R.U.S.E. – игра про то, «кто кого обманет», RTS, где блеф и знание противника выходят на первые позиции, оттеснив в сторону микроменеджмент и большие батальоны. Здесь удача на стороне самого хитрого!

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишне упрощенной боевой механики, слабого AI и неисторичности (о советских танках в Eugen, похоже, слышали краем уха).

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что нас ждет накал страстей, десятки обманных ходов, неожиданные повороты событий в каждой партии, а еще на великолепные графику и спецэффекты.

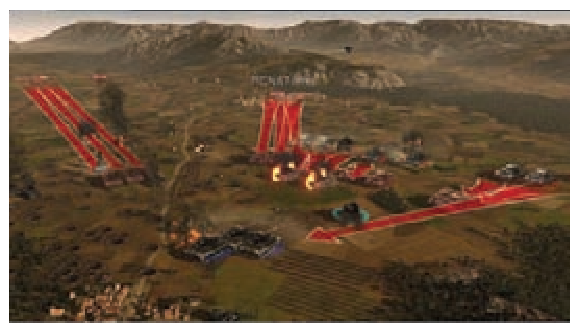
Сторон конфликта шесть: СССР, Германия, Великобритания, США, Италия и Франция. Каждая хоть чем-то да отличается от других. У немцев, например, великолепные танки, у американцев – отличные бомбардировщики, французы мастерски строят укрепления, а Советский Союз… Советский Союз славится дешевой пехотой и артиллерией. Похоже, про Т-34 и ИС-2 в Eugene Systems слыхом не слыхивали. Выслать им, что ли, справочник по бронетехнике Второй мировой?


Спрятанные в лесочке зенитные орудия легко могут уничтожить целую эскадрилью самолетов. Даже реактивных.

искусственный интеллект показал себя не с лучшей стороны. Сейчас, конечно, разработчики божатся, что все будет «тип-топ», только верится с трудом. Слишком много вариантов действий будет в R.U.S.E., рано или поздно люди найдут лазейки и научатся «ловить» AI на стандартных ошибках. Хотя, в конце концов, всегда можно сразиться против живых людей (максимум – «4 на 4»). Уж после этого ваша душенька наверняка останется довольна.

Как вы, наверное, догадались, во многом R.U.S.E. – типичная RTS. Строим здания, добываем ресурсы, доставляем их на базу, производим юниты и сражаемся с врагом. Но есть и отличия, например, система ремонта. Больше не нужны всякие там медикитехники – чтобы пехотинец или танк восстановил здоровье, достаточно отвести его в сторонку и дать какое-то время постоять спокойно. Нет над юнитами и полосок жизни, отсутствует и хитроумная система повреждений, привычная любителям варгеймов. Определить, насколько хорошо себя чувствует танк, можно разве только по дымному следу, намекающему, что машине неплохо бы отдохнуть. Кроме того, нам обещают максимально упростить управление – так, чтобы построить бронемашину, вовсе не обязательно выбирать завод, достаточно щелкнуть по специальной полоске, где отображены все доступные отряды. Указали нужный, и он тут же начал производиться – как в Red Alert. Отметим еще возможность моментально приближать и отдалять камеру. Движок Iriszoom справляется с этим без проблем (по крайней мере, на демонстрациях), сама же смена ракурсов больше всего напоминает Supreme Commander (кстати, как и в последней, на максимальном удалении юниты будут отображаться специальными значками).

ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО ПРОТИВНИКИ ПОСТОЯННО БРОСАЮТСЯ «ПОДЛЯНКАМИ», И НА ПОЛЕ БОЯ ЗАКРУЧИВАЕТСЯ НАСТОЯЩАЯ КАРУСЕЛЬ.





Создатели обещают сделать войну не только интересной, но еще и красивой. Детально прорисованные юниты, эффектные взрывы, ревущее яркое пламя, падающие с небес хищные силуэты пикирующих бомбардировщиков, бегущие в атаку солдаты, у которых видна трехдневная щетина на лице, – все это ждет нас в R.U.S.E. Но вот если владельцы консолей могут спать спокойно (под их нужды игру уж как-нибудь адаптируют), то сидящим под виндой пора начинать ворочаться по ночам и вскакивать в холодном поту. Чтобы проект нормально пошел на PC, понадобится машина не из слабых. Впрочем, есть надежда, что к моменту релиза такие компьютеры будут уже практически у всех.


С воды можно высаживаться на берег (что мы и увидим в кампании). А вот про полноценные морские баталии разработчики пока говорят неохотно.

Внизу: Заметили вдалеке врага? Накройте его артиллерией, чтоб неповадно было на одном месте стоять. Только не ошибитесь и не ударьте по ложным целям!

До выхода R.U.S.E. еще ой как много времени. Но нам, честно говоря, уже сейчас хочется начать обманывать, обманывать и еще раз обманывать подлого и коварного врага. И пусть у Eugene Systems получится если не перевернуть жанр с ног на голову, то хотя бы слегка подтолкнуть его вперед – за нашей благодарностью дело не станет. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



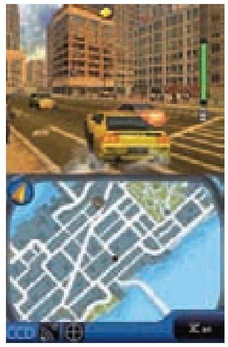
ПУТЕВКА В ЖИЗНЬ Малоизвестная студия на поверку не так уж малоизвестна: она была основана Фернандо Велезом и Гильямом Дубаилом шестнадцать лет назад и выпустила за это время немало игр. Сначала Jim Power для Genesis и SNES, потом Lucky Luke и V-Rally для GameBoy Color, а позже были выпущены порты Driv3r и Stuntman для GameBoy Advance. В 2006 они разработали технологичный движок для DS, который позволял отображать 60 кадров в секунду, и вот, спустя три года, с благословения Ubisoft студия приступила к работе над сольным проектом.

«ХИТ?!»

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
Vellod Impex
Разработчик:
VD-Dev
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
6 октября 2009 года
Онлайн:
www.copthe-recruit.uk.ubi.com
Страна происхождения:
Франция







Вверху слева: Чтобы выстрелить, необходимо нажать на значок в центре тачскрина, а чтобы повернуться – провести стилусом по соответствующему краю экрана.

Вверху справа: А город-то и впрямь впечатляет…

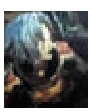
C.O.P. The Recruit

ЧТО ЗНАЕМ? C.O.P. будто бы застряла между GTA: Chinatown Wars и Driver. К первой она клонится благодаря огромному (по хендхелд-меркам) городу площадью 9 км^2 и разборкам между бандами, а ко второй – из-за положения камеры и лихого сюжета на тему «крутой коп под прикрытием». История про стритрейсера, которого повязали и заставили работать на правоохранительные органы, развивается предсказуемо: успевшего стать другом босса героя обвинили в связях с преступностью, и вот он уже возвращается на ночные улицы города в поисках правды, гоняться за которой предстоит как на транспорте, так и на своих двоих. Среди доступных средств передвижения есть самые разные экземпляры, включая монстр-трак, джип и даже катер. Если покинуть авто, начинается шутер от третьего лица, стрелять в котором предстоит касаясь стилусом экрана. С их же помощью (сенсорного экрана и стилуса) нужно будет устраивать слежки и записывать важные разговоры, а если хорошенько прикрикнуть на двухэкранную чудо-консоль, к герою поспешит подмога. У C.O.P. выигрышная позиция еще и потому, что все экранное действо она обсчитывает в честном 3D, и качество картинки сегодня представляется едва ли не эталонным для Nintendo DS. Даже несмотря на недостаточную глубину прорисовки.

ЧЕГО БОИМСЯ? Публика может не заинтересоваться игрой подобного жанра, хотя от той же Chinatown Wars ее отличает противопреступная тематика и куда менее скандальное название.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся увидеть самую технологичную игру на DS – с достойной физикой и удобоваримыми «пешими» эпизодами: память о Driv3r (кстати, версией для GBA занимались как раз парижские умельцы из VD-Dev) еще потихоньку жива.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

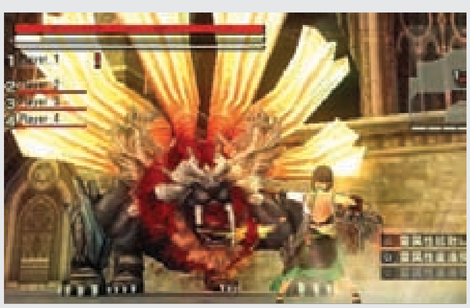


РОДСТВЕННЫЕ СВЯЗИ Когда Namco Bandai зарегистрировала торговую марку God Eater, но еще не анонсировала игру, завсегдатаи интернет-форумов принялись гадать, что же за проект может скрываться под этим названием. Додумались даже до очередного выпуска сериала .hack (напомним, это цикл RPG с элементами экшна, повествующий о некоей MMO и ее участниках). Дескать, раз в .hack//GU vol. 2 появлялся босс по имени God Eater, то и «секретная» новинка как-то связана с приключениями Хасео и компании.

«ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ»

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP
Жанр:
action.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Namco Bandai
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
III квартал 2009 года (Япония)
Онлайн:
www.godeater.jp
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Насколько можно судить по первым записям геймплея, схватки в God Eater идут в бешеном темпе: только успевай охаживать недруга.



Вверху: Герою разрешат «настроить» буквально все – от пола до одежды, прически и цвета волос.

God Eater

ЧТО ЗНАЕМ? Обосновавшись на портативной консоли от Sony, Monster Hunter от Capcom прославила виртуальные охоты на монстров как самое что ни на есть обожаемое развлечение японцев. Совместные wi-fi походы на вивернов, бесконечные квесты и полчища кровожадной, нередко гигантской дичи, которая так и норовит полакомиться преследователями, – это, несомненно, Monster Hunter. Но вскоре угадать ответ будет не столь легко: Namco Bandai тоже открывает сезон отлова чудовищ и внешне ее новое творение весьма походит на детище Capcom. Если, конечно, не считать очевидного отличия: фэнтезийные пейзажи сменились полуразрушенными улицами неких вполне современно выглядящих мегаполисов. Второй сюрприз: воинов, готовых (как минимум, в одиночку, и как максимум, вчетвером) противостоять «идеальным хищникам» Арагами, снабдят особым оружием. Универсальностью оно сродни швейцарскому ножу: умеет «раскладываться» в клинок, ружье и даже вечноголодную монстрячью пасть. Всего этого будет по несколько видов, причем смена шпаги на двуручник повлияет не только на силу ударов, но и на скорость – как самих атак, так и передвижений воина. Разработчики обещают, что God Eater впечатлит еще и сюжетом: дескать, того, чего недодали в Capcom, Namco Bandai предложит с лихвой. С нетерпением ждем возможности опробовать игру и убедиться лично.

ЧЕГО БОИМСЯ? Невыразительного клона Monster Hunter, слишком однообразного, чтобы его было интересно проходить вчетвером, и слишком бессюжетного, чтобы тянуло на одиночные подвиги.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересные квесты, на динамичные бои, на хитрых противников, на то, что оружие и впрямь окажется универсальным.



NEED FOR SPEED
SHIFT
ДУМАЙ БЫСТРО. ГОНИ БЫСТРЕЕ.
WWW.NFS.RU
WWW.NEEDFORSPEED.COM
В ПРОДАЖЕ С 17.09.09
3
www.pegi.info
Будь в игре!
XBOX 360.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Несколько лет назад, когда никто и не думал, что Джеймс Кэмерон вдруг возьмется воплощать свою старую задумку, мы уже писали про игру, сделанную по мотивам «Аватара», – Unreal. Параллелей с тогдашней версией сценария было множество: летающие скаты, название и внешность аборигенов (в Unreal были Nali, у Кэмерона – Na'vi, внешне похожие на что-то среднее между нали и скаарами), сюжетные повороты (в обоих случаях герой, в силу во многом не зависящих от него обстоятельств, спасает порабощенный народ, добывающий руду для своих захватчиков), локации (долина гигантских водопадов) и многое другое. Так что к выходу фильма советуем переиграть, пока режиссер не спохватился и не покатил бочку на Клиффа Блежински.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



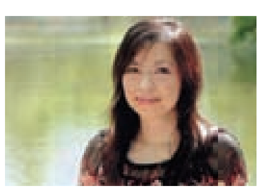
Каз Хираи
глава Sony
Подчеркивает, что PS3 Slim символизирует возвращение Sony к истокам.



Джордан Вайзман
один из идеологов Mechwarrior
Радуется возможности выкупить обратно лицензию на Mechwarrior.



Джон Риччитьелло
глава Electronic Arts
Хвалит Sony за решение снизить цену PS3: дескать, для такой акции сейчас самое время!



Муцуми Иномата
главная художница Tales of
Занята дизайном персонажей для не анонсированной на Западе Tales of Graces (Wii).



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

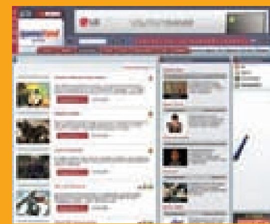
Спец

Авторская колонка

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV

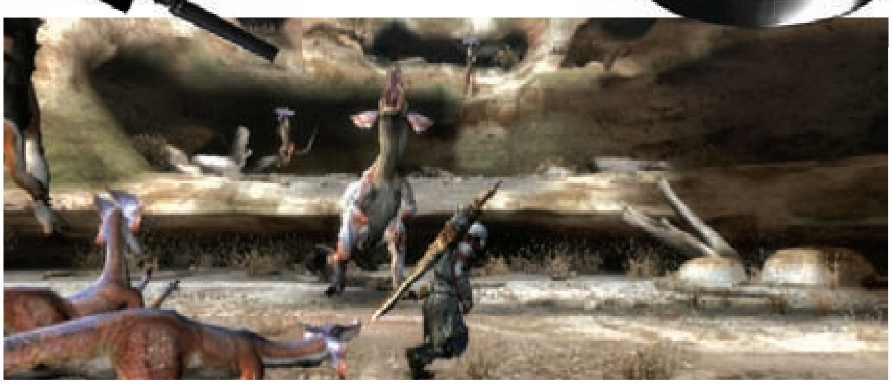
Хит-парад Великобритании

1	Ashes Cricket 2009	Codemasters
2	Wii Sports Resort	Nintendo
3	Wii Fit	Nintendo
4	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts
5	Fight Night Round 4	Electronic Arts
6	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts
7	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
8	Mario Kart Wii	Nintendo
9	G-Force	Disney
10	The Sims 3	Electronic Arts

Хит-парад Японии

1	SD Gundam G Generation Wars	Namco Bandai	PS2
2	Tales of VS.	Namco Bandai	PSP
3	Monster Hunter Tri	Capcom	Wii
4	Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito	Square Enix	DS
5	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
6	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
7	Kamen Rider: Climax Heroes	Namco Bandai	PS2
8	Magna Carta II	Namco Bandai	X360
9	J-League Winning Eleven 2009	Konami	PS2
10	Irozuki Tingle no Koi no Balloon Trip	Nintendo	DS





Новые темы

Pac-Man при свечах: настольные игры по мотивам компьютерных

Глядя на разнообразие настольных эксвидеоигр, которые вышли в последние годы, можно решить, что это такая новая мода, но попытки перевести игровой процесс с экрана на картон предпринимались уже в каменноугольный период индустрии.

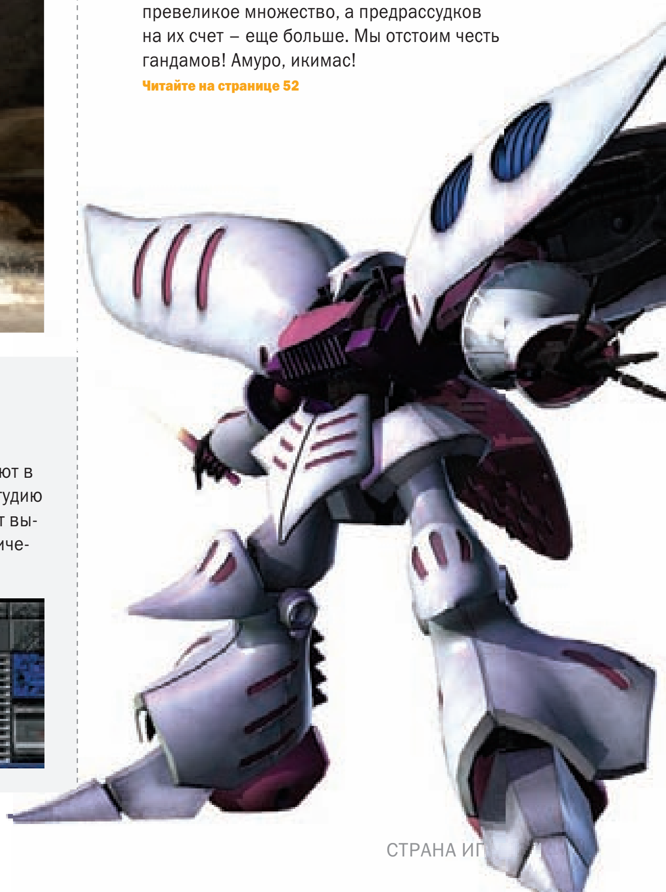
Читайте на странице 42



Гандамы – в бой!

Игр о гигантских мобильных доспехах – превеликое множество, а предрассудков на их счет – еще больше. Мы отстоим честь гандамов! Амуро, икимас!

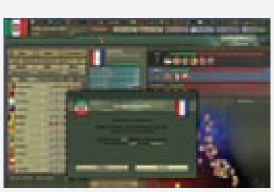
Читайте на странице 52



События прошлых лет

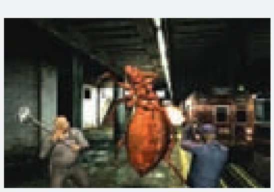
Год назад

Square Enix анонсирует новую часть Parasite Eve, а Paradox Interactive раскрывает первые детали Hearts of Iron III.



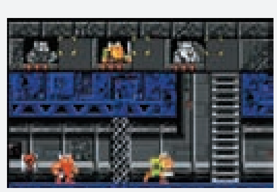
Пять лет назад

Resident Evil Outbreak File 2 занял первое место в японском хит-параде в первую неделю продаж, PSP готова к запуску, а Valve судится с Vivendi.



Семь лет назад

Акции Interplay резко падают в цене, Activision покупает студию Luxoflux, а Blizzard обещает выпустить на GBA свои классические игры.







КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Игры пещерных людей

Все начиналось не с Pong и Space War. И даже не с Prince of Persia и F-19. Во всяком случае, в России.

В далеком 1989 году я познакомился с игрой Prince of Persia. Не первая в моей жизни, но одна из самых важных. Дома, разумеется, никакого компьютера и в помине не было – доступ к чуду буржуйской мысли появлялся два-три раза в год, на каникулах. Сентябрь, третий класс начальной школы; из электронных развлечений – советский клон Game & Watch с «Тайнами океана» и китайская вариация на тему Space Invaders. От нечего делать я вырвал листочек из тетради и карандашом нарисовал уровень выдуманной игры – замок, населенный злыми стражниками. Несколько этажей, башни, лестницы, подвалы – все как положено. Самым злым юнитом, помню, был механический робот-колесо с четырьмя мечами. Мой герой бродил по листочку самым простым способом: я стирал его в одном месте и перерисовывал в другом. Частота обновления кадров – раз в пять минут. Для сражений я придумал целую систему фехтования. На кончик меча персонажа ставил грифель и указательным пальцем давил на тыльную сторону карандаша, удерживая конструкцию в равновесии. Дальше достаточно было сделать резкое движение в сторону фигурки противника (вернее, ровно от нее), чтобы прочертить траекторию удара. Попал по чужому мечу или щиту – блок. Удалось зацепить незащищенную часть – враг погиб. За неимением мультиплеера (тогда я и не подозревал, что он бывает!), «отыгрывать» AI приходилось тоже мне, и тут я старался, конечно, немного жулить в собственную пользу. Прошел уровень с замком – рисуешь следующий, с деревенским пейзажем, лесом, стойлом для коз и прудом с утками.

Мультиплеер появился на пару лет позже. Правда, вторую игру «на бумаге» придумал уже не я – она появилась сама собой (как и многие детские развлечения). Ее можно назвать «аркадным авиасимулятором». Вид сверху, две эскадрильи самолетов-крестиков, а между ними – лабиринт гор (обычно каждый геймер разрисовывал свою половину карты в меру фантазии). Для управления использовалось то же «случайное» скольжение, только уже не карандаша, а шариковой ручки. С ее помощью можно было одним движением (не отпуская руки) прочертить не прямую линию, а замысловатую кривую, пролететь через лабиринт (врезался в гору – погиб!) и «сбить» один или даже несколько чужих истребителей. «Хорошие» ручки (которые долго не падали и позволяли за один ход передвинуться довольно далеко) ценились особенно высоко; для учебы в пенал обычно клали вторую, менее продвинутую.

О вкладышах, «точках» и ножичках рассказывать неинтересно, но как завершающий штрих – еще один пример. Классе в шестом или седьмом пошло новое поветрие – «машинки». Из бумаги мастерилась конструкция, напоминающая космический челнок «Буран» – вид сверху. Прямоугольник со слегка выступающим носом, маленькими крылышками по бокам и хвостом, загнутым под прямым углом. Мы почему-то называли это автомобилем, разукрашивали его в меру своих художественных способностей и давали название в духе «Super Audi 47». Затем можно было принять участие в «бое машинок насмерть» – один на один или же кучей. Побоище шло на парте, освобожденной от учебников и прочего мусора. Каждый участник «ходил» по очереди, вариантов действий было два: щелкнуть по бумажному коню сзади, либо резко нажать ему на хвост (нос при этом поднимался вверх). Уничтоженной считалась машинка, сбитая на пол (от столкновения), либо перевернутая (противник «поднырнул» под нее, а затем применил прием номер два). Победитель забирал все в собственную коллекцию, проигравший шел мастерить новые шедевры. Машинки различались по ценности (аккуратность сборки, дизайн), состоянию (иные через две недели активных боев буквально разваливались на части), и на кон обычно ставились более-менее одинаковые. Мода на игру проходила через несколько недель, и у каждого участника (кроме совсем уж криворуких) оставалась коллекция из нескольких десятков «рашн оригами» от лучших мастеров класса. А через год все начиналось снова. Заметим, что тогда уже существовали «Денди», «Сега», Горбушка…

Пока я сидел и работал над номером, подошла коллега из рекламного отдела и попросила посоветовать игру для девятилетнего мальчика. Дескать, что ему лучше взять – Red Alert 3 или King's Bounty. Судя по рассказам девушки, опыта у него и на ту, и на другую должно хватить с лихвой. Честное слово, не удивлюсь, если однажды дошкольники-вундеркинды начнут «играть с друзьями в войнушку» с помощью Hearts of Iron 3. По-моему, это прекрасно. Или нет?


SAMSUNG
12:22
Друзья
Клавиатура
Контакты
Меню
Samsung Star★
Действуй. Легко!
• Сенсорный дисплей 3,0" WQVGA • Пользовательский интерфейс TouchWiz
• Виджеты • 3,2 Мпикс камера • Функция распознавания улыбки • Интернет-браузер
• Поиск и распознавание музыки • Социальные сети
Star – звезда
TouchWiz – интерфейс сенсорного экрана с поддержкой виджетов
SAMSUNG
Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.





АЛЕКСЕЙ САВЧЕНКО

Культурный суррогат

Есть ли у отечественных игр свое лицо? Если и да, то смотреть на него без слез нельзя.

Знаете, мы живем в странное время, и на одной пятой суши бывшего социалистического рая все катится куда-то совсем не туда. То есть, оно конечно новое время и новые ценности, у кого-то в стране нефть дорожает и все круто, у кого-то демократии все больше на квадратный сантиметр государства с каждым годом, а у кого-то заповедник прошлого с вкраплениями элементов современной цивилизации работает на отлично. Вот только с точки зрения самобытности и культуры мы находимся в полнейшем вакууме. Современная литература плодит, как сумасшедшая крольчиха, совершенно безликих героев, составленных из обрывков чужих слов и идей, одни из них вяло перетасовывают не новые космополитические идейки, у других торчат ослиные уши сисадмина из 90-х, каким-то странным образом оказавшегося принцем галактики. Современное кино либо адаптирует продукт прочих рынков под местные реалии, либо впаривает нам и прочим рынкам жуткую хохлому современного или не очень разлива. Как обстоят дела с играми? Тоже известно. Все тот же культурный суррогат.

Современные отечественные игры на протяжении последних лет десяти пытаются проделать сразу два забавных и при всей своей трудоемкости никчемных сальто-мортале. Первое – взять за ориентир что-то восточное или западное и сделать так же, но со своим «уникальным видением» совершенно чужой культуры. Зачастую получается примерно как в художественном фильме «Красная жара», но чуть более уныло. Там ведь хоть сознательный китч, а у нас весьма серьезные щи. Второй трюк – вообще абстрагироваться от каких-либо культурных традиций и рассказывать, например, о футуристическом будущем. К сожалению, даже при хорошем исполнении, такие игры будут успешны только в наших родных пенатах. Как-то так сложилось, что мы ориентируемся в разработке на опыт, сформированный все теми же западными фантастами, с творчеством которых знакомы по хорошим и не очень переводам. В то же время, специально или нет, большинство разработчиков упорно продолжает не замечать того, что львиная доля игр, получивших мировое признание, посвящена именно нашей собственной истории и культуре. Причем, речь не о балалайках и клюкве, а о вещах более серьезных. Привет, «Сталкер», «Казаки», «Ил-2» и «Блицкриг». Может быть, самое время задуматься и сделать выводы?

Например, о том, что нужно разрабатывать игры с точки зрения собственной культурной традиции, формируя свой, уникальный стиль. Может быть, при этом стоит еще и отказаться от привычки с пренебрежением относиться к России, огульно хаять ее народ и историю? Попробовать дать волю фантазии и научиться рисовать картины ее более радужного будущего, как это давно делают другие? Наверное, стоит всеми силами популяризировать идею великой и прекрасной страны с тысячелетней славной историей, причем не только среди соотечественников, но и по всему миру? Если мой ход мыслей не совсем понятен, обратимся к примерам. Мне хочется увидеть историю об Илье Муромце, причем не в лубочном варианте, но как суровую эпическую сагу, выполненную на Unreal 3.0. И чтобы в конце там был Чернобог размером в пять экранов, а Ilya of Murom дрался не хуже, чем Кратос. И не нужно говорить, что это дичь, потому что это дичь не более чем Dante’s Inferno. Мне хочется антиутопию Замятина в мире победившей механики и сэндбоксы про 90-е со всеми реалиями того времени. И это не блажь, технологически и с точки зрения опыта многие наши команды уже готовы предложить миру нечто подобное, осталось лишь осознать это и совершить последнее усилие, которое позволит отечественным авторам обрести собственное лицо. И речь тут не только об играх. Потому как…

Игры, как и любое другое явление культуры, есть всего лишь индикатор здоровья общества. Тот, кто отказывается от своего прошлого или считает его недостойным, не имеет будущего. Человек, который стесняется говорить о собственной семье, несчастен. Попытки сотворить на заказ нечто патриотичное, на самом деле, только ухудшают ситуацию, и до тех пор, пока мы не осознаем, каково наше место в мире, не полюбим и не узнаем собственную страну, нам нечего будет сказать человечеству, а значит, мы так и останемся, в лучшем случае, непонятыми и в худшем – совершенно неинтересными. А диск с новой игрой, оказавшейся очередной попыткой притвориться не теми, кто мы есть и изложить известную лишь понаслышке точку зрения, отправится в мусорную корзину чуть раньше, чем мы растворимся в чужих мирах. Поэтому позвольте напоследок предложить очень простой и всем известный тезис. Быть собой.

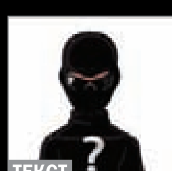

Majesty 2
The Fantasy Kingdom Sim
Добро пожаловать в сказку!
В ПРОДАЖЕ С 11 СЕНТЯБРЯ
"Majesty 2 может стать отпускным билетом
в волшебную страну непрямого управления". Игромания.
paradox INTERACTIVE
© 2009 Paradox Interactive. Все права защищены.
© 2009 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2009 1С:Ino-Co. Все права защищены.

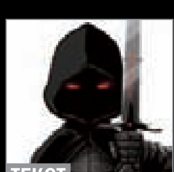
PAC-MAN ПРИ СВЕЧАХ:

настольные игры по мотивам компьютерных

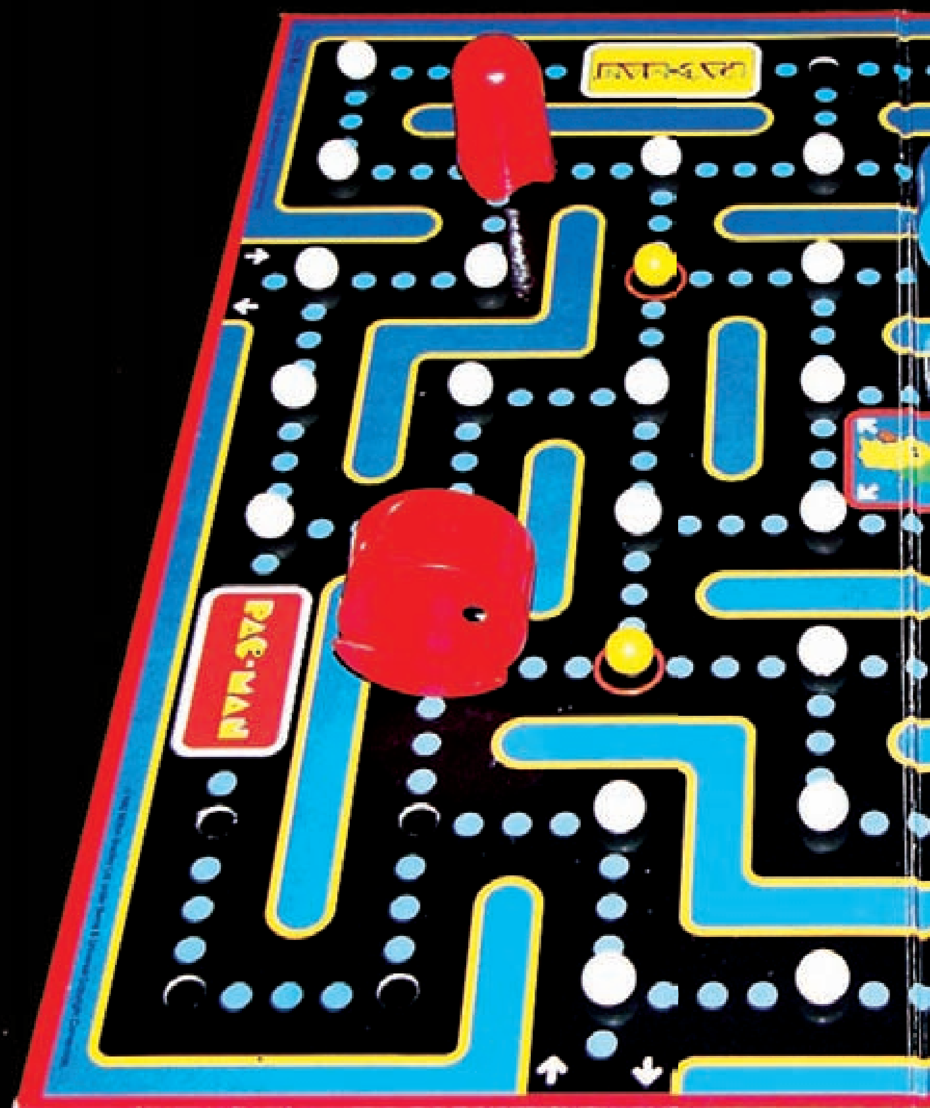
Глядя на разнообразие настольных экс-видеоигр, которые вышли в последние годы, можно решить, что это такая новая мода, но попытки перевести игровой процесс с экрана на картон предпринимались уже в каменноугольный период индустрии. Более того, в то время подобные конверсии были даже нужнее: приставки и персональные компьютеры тогда встречались гораздо реже, и именно настолки позволяли заполучить блокбастер из аркады домой. С другой стороны, и видеоигры были проще, так что их осязаемый вариант не требовал чтения толстых руководств, копания в горах картонных и пластмассовых фишек и заполнения «карточек игроков» в том или ином виде.


ТЕКСТ
Алексей Беспалько


ТЕКСТ
Александр Тишковский


ТЕКСТ
Андрей Окушко

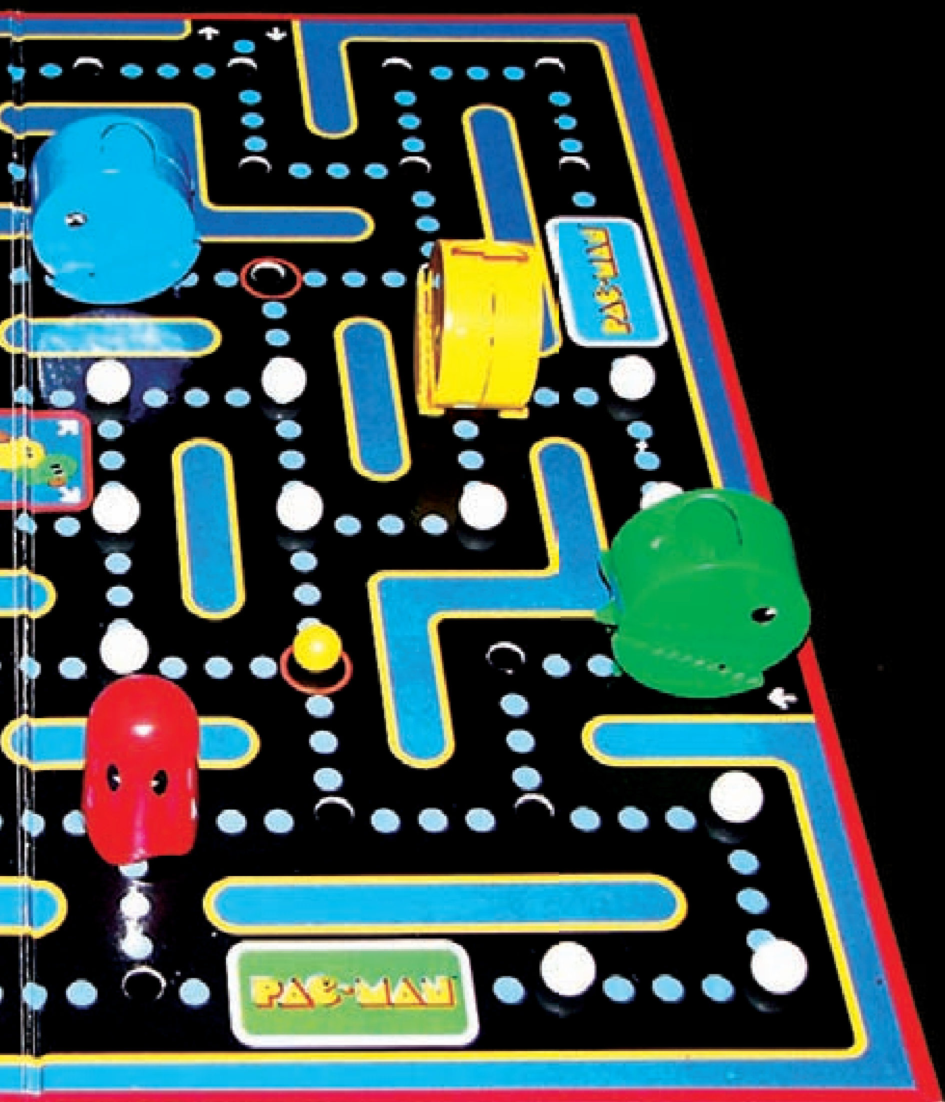

ТЕКСТ
Илья Ченцов



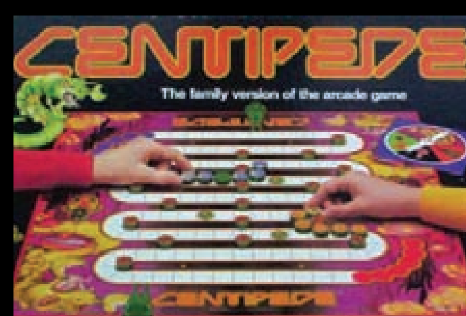
Неплохо подвизалась на этом поприще Milton Bradley. На счету старейшей американской фирмы (она производит игры с XIX века) немало настолок по мотивам электронных хитов. Еще в 1982 году она выпустила коробку с Pac-Man (оригинал – Namco, 1980). В отличие от аркады, в ней по лабиринту бегали и собирали «точки» сразу несколько пакменов, а побеждал тот, кто к концу партии набирал этих корпускул больше всех. С помощью желтых таблеток energizer можно было натравить призраков на конкурента и заграбастать у того пару пластмассовых шариков. *//А. Б.*

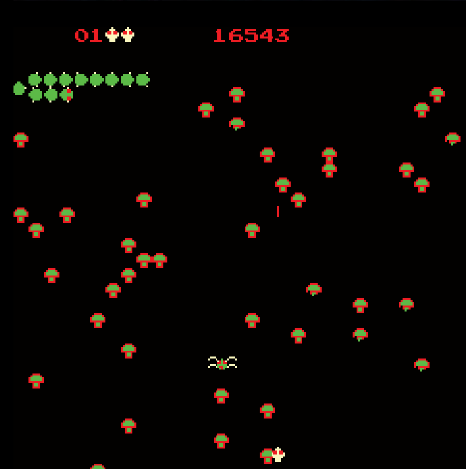




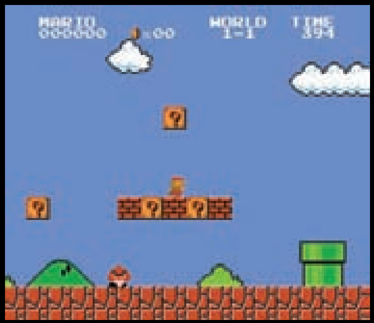


В Centipede (оригинал – Atari, 1980; картон – Milton Bradley, 1983) поле шутера в стиле Space Invaders становилось как бы зеркальным: каждый из двоих игроков контролировал и свою пушку, и монстров. Причем если на экране знаменитая «гусеница» состояла из нескольких спрайтов, то на столе ее представляла цепочка фишек. Интересно, что скорость продвижения «сороконожки» не определялась кубиком, а напрямую зависела от числа неубитых сегментов. *//А. Б.*





Настольных же игр по мотивам сериала Super Mario Bros. вышло великое множество (последние – в 2006 году). Одна из самых старых (Amada, около 1985) располагалась в обычном железном пенале, все ее оснащение состояло из десяти крепящихся на магнитах фишек (восемь огненных цветков плюс Марио с Луиджи) и кубика. Зато в визуальной части она строго придерживалась исходного пиксельарта, а в игровой – даже симулировала прыжки по платформам. //А. Б.





Legend of Zelda (Nintendo, 1986) с настольной версией (Milton Bradley, 1988) не повезло – очень уж она зависела от случая. Чтобы перебраться с уровня на уровень, требовалось и удачно бросить кубики, и вытянуть нужную карточку из колоды (а при плохом раскладе еще и монстров победить, опять же бросая кости). Другое странное решение – все четыре игрока (впрочем, их могло быть два, три или даже один) управляли единственным Линком по очереди. Увы, MB не решилась «размножить» главного героя, а жаль, ведь в 2004 году консольная Four Swords Adventures показала, что идея была хорошая. В общем, единственным достоинством настольной «Зельды» можно назвать картинку на обложке. *//И. Ч.*





Другой гигант – японская Bandai – выпустил шикарный набор Gradius (оригинал – Konami, 1985; картон – Bandai, 1986): в коробке было игровое поле, разбитое на пять секторов-уровней, отдельное поле для битв с боссами, пластмассовые звездолеты Vic Viper, карточка апгрейдов, фишки с врагами и бонусами, картонные выкройки трехмерных моделей голов с острова Пасхи… В общем, достаточно добра, чтобы компенсировать тот факт, что стрелялка с горизонтальным скроллингом, требующая виртуозного маневрирования, превратилась в хождение (или, если угодно, летание) по статичным клеточкам. *//А. Б.*





ВСЕ ЧЕТЫРЕ ИГРОКА УПРАВЛЯЛИ ЕДИНСТВЕННЫМ ЛИНКОМ ПО ОЧЕРЕДИ, А КАК ОНИ ДЕЛИЛИ ПРИНЦЕССУ, ВАМ ЛУЧШЕ НЕ ЗНАТЬ.

В ВЕРСИИ SUPER MARIO BROS. ОТ MILTON BRADLEY ОБРАЗЦА 1992 ГОДА ИМИТАЦИЯ МЕХАНИКИ ОРИГИНАЛЬНОГО ПЛАТФОРМЕРА БЫЛА ДОВОЛЬНО ЗАБАВНОЙ. ОДНА ИЗ КЛЕТОК НА ПОЛЕ НАЗЫВАЛАСЬ «ПЕРЕТАСУЙ ПРИНЦЕСС», ДРУГАЯ – «ПЕРЕВЕРНИ КИРПИЧ». ЭТИМ В ОСНОВНОМ И ПРИХОДИЛОСЬ ЗАНИМАТЬСЯ.

Еще менее тривиальную задачу в 1989 году решила компания Tomy, выпустившая настольный Tetris (оригинал – Алексей Пажитнов, 1984-1986 год) – ведь ей надо было сделать так, чтобы в результате *не* получилась та же самая головоломка пентамино, которой вдохновлялся Пажитнов. В конце концов, пентамино, точнее, *тетра*мино вышло у Milton Bradley, которая тоже разработала свою версию. А у Tomy игра обрела элемент противоборства: двое игроков заполняли «стакан» с разных сторон, посередине – разделительная перегородка. Тот, кто выкладывал ряд фигурами, имел право сдвинуть перегородку к сопернику. Дальше – как в обычном «Тетрисе». *//А. Б.*





Несколько вариаций Super Mario Bros. выпустила и Milton Bradley, одну из них – в 1992 году. Как и в Legend of Zelda, практически все в игре зависело от случая, однако имитация механики оригинального платформера была довольно забавной. Так, из четырех победных жетонов только у одного на обратной стороне была изображена Пич, три других гласили «принцесса не здесь» (читай «в другом замке») – соответственно, одна из клеток на поле называлась «перетасуй принцесс». А другая – «переверни кирпич». Этим в основном и приходилось заниматься. *//И. Ч.*





Шли годы, электронные развлечения становились все сложнее. Многие из них, тем не менее, произошли от настольных – не будем перечислять отдельные названия, вспомним лишь некоторые вселенные: BattleTech (MechWarrior), Warhammer и Warhammer 40,000, Advanced Dungeons & Dragons. Ролевые игры, уйдя «в цифру», потеряли большую часть своей ролевой сущности, сделав акцент на сражения, обсчет которых поручить машине было проще. Однако стратегии, казалось бы, только выиграли от компьютеризации, ведь теперь всю рутину – бросание кубиков, измерение расстояний между отрядами, учет боевого духа и численности войск – за нас делала программа. В конце концов протяженность хода уменьшилась до долей секунды, и для человеческого глаза действие стало выглядеть непрерывным. Так появился жанр RTS – стратегий в реальном времени. На заре его существования многие адепты настольных варгеймов ворчали, что, мол, от стратегий в RTS осталось одно название, и побеждает обычно тот, кто быстрее шурует мышкой. Подобные упреки слышны до сих пор, однако сам по себе мир, скажем, сериала Warcraft, был весьма привлекателен и с годами только набирал популярность, так что даже приверженцы уютного интеллектуально-застольного (или напольного) времяпрепровождения не отказались бы сыграть в этой вселенной во что-нибудь более медленное и задумчивое. Не прошло и десяти лет с выхода первой Warcraft, как их мечты сбылись.

WARCRAFT: THE BOARDGAME

Fantasy Flight Games, издатель Warcraft: The Boardgame – на редкость плодовитый американский монстр мира настольных развлечений, обладатель лицензий на «настолофикацию» почти всех игр другого монстра, имя которому Blizzard. Fantasy Flight Games входит в пятерку самых крупных дистрибьюторов настолок в мире, обладает собственными дизайнерскими и производственными мощностями. Компания завоевала рынок Америки и Европы, а последнее время ведет активную экспансию в России. Вот такой вот образчик американского монополиста.

Но вернемся к игре. За основу Warcraft: The Boardgame была взята Warcraft III, поэтому и выбирать перед стартом приходится между четырьмя расами: людьми, орками, нежитью и ночными эльфами. Естественно, каждая сторона хоть чем-то да отличается от остальных: так, орки сильны в ближнем бою, а ночные эльфы – прекрасные стрелки. Играть можно как в некое подобие deathmatch'а или командных поединков «2 на 2», когда задача – снести города оппонентов, так и выполняя определенные задания (например, захватывая контрольные точки), благо разнообразных сценариев в Интернете хватает (подобно настоящей Warcraft III, здесь можно «редактировать карты», по-разному компонуя фрагменты, из которых они состоят). А занимаемся мы тем же, чем и на PC – добываем ресурсы, строим здания, покупаем и улучшаем бойцов и сражаемся с врагами. Бои идут динамично и весело, а из-за применения карт спецспособностей еще и неожиданно.

Но если вы хотите получить максимум удовольствия от игры, придется раскошелиться на дополнение (приближающееся по цене к оригиналу). Впрочем, оно того стоит – улучшений в аддоне масса. Например, расовое умение у каждой стороны, нейтральные монстры (за убийства которых полагается опыт), герои (к слову, скопированные до мельчайших деталей из компьютерной версии), изменившаяся система добычи ресурсов (теперь экономическое развитие не зависит от случая). В общем, получается совсем другая игра, и наш вам совет – хотите увидеть Warcraft: The Boardgame, берите сразу вместе с Expansion Set. Ведь если оригинал наработал где-то на 7 баллов (из-за простоватой механики и излишней роли случая в экономическом развитии), то аддон вполне заслуживает 8.5. Разница, как говорится, налицо. *//А. О., А. Т.*

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
2003
Разработчик:
Kevin Wilson
Зарубежный издатель:
Fantasy Flight Games
Количество игроков:
2-4
Время игры:
60-120 минут
Год выхода оригинальной игры:
2002
Разработчик оригинальной игры:
Blizzard
Издатель оригинальной игры:
Blizzard





WORLD OF WARCRAFT: THE BOARDGAME

Создатели Warcraft и сами вскоре поняли, что это слово уже означает нечто большее, нежели просто стратегический сериал. Так появилась World of Warcraft – одиозная игра, предмет холиворов, ненависти и любви. Неоднозначно приняли и настольную версию. Кто-то плачет от счастья... Еще бы! Огромная, весящая несколько килограммов коробка, под завязку набитая отлично выполненными миниатюрками, картами и фишками. А кто-то негодует по поводу выброшенных на ветер денег – на момент написания этих строк World of Warcraft: The Boardgame (WoW: TBG) стоит в среднем 2900 рублей.

В начале игры участники становятся на сторону Орды или Альянса. Есть несколько колод карт: квесты различной сложности, предметы, события и т.д. Путешествуя по Азероту, игроки выполняют задания, причем для каждой фракции они свои. Квесты в основном сводятся, впрочем, как и в оригинале, к уничтожению определенного монстра. По завершении приключенцев ждет либо воскрешение на ближайшем кладбище в случае неудачи, либо золото, опыт и полезные предметы в качестве награды.

Взвешивая плюсы и минусы, получаем вот что. Узнаваемый мир и персонажи, противоборство двух фракций, отличное качество компонентов, интересная прокачка героев, несколько ветвей талантов; мечта всех манчкинов – шмотки в огромных количествах, зачатки командной игры при количестве участников больше двух (под контролем игрока может находиться и несколько героев). Все это, несомненно, хорошо. Но реальная продолжительность партии (при условии, что все знают правила) может достигать 4-6 часов, а то и больше (180 минут, указанные в шапке, – лишь заявленный авторами минимум). Реиграбельность, несмотря на количество квестов, слабовата, рано или поздно они запоминаются, да и нет в них особого разнообразия. В том же Runebound задания на порядок интересней и масштабней, а концовка в WoW: TBG одна и та же: массовое PvP, так любимое «нагибаторами» из оригинальной игры. Есть, правда, возможность выиграть, победив финального монстра, но чаще всего четырехчасовую партию венчает всеобщее мочилово между участниками.

Fantasy Flight Games также выпустила два аддона к игре. Shadow of War добавляет кучу карт и правит баланс. В The Burning Crusade появляется новая область Outland'а, возможность ходить в подземелья и еще ворох самых разных карточек. WoW: TBG несомненно подойдет для тех, кому нечем заняться в среду ночью, во время профилактики серверов «настоящего» WoW. Да вот беда – эти личности вряд ли будут собирать компанию в «реале», а для остальных она чересчур громоздка, сложна и неповоротлива. *//А. Т.*



ИНФОРМАЦИЯ

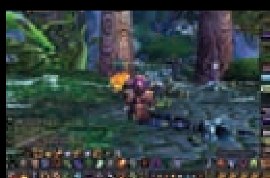
Русское название:
«World of Warcraft. Настольная игра»
Год выпуска:
2005
Авторы:
Christian T. Petersen, Eric M. Lang
Зарубежный издатель:
Fantasy Flight Games
Российский издатель:
«Смарт»
Количество игроков:
2-6
Время игры:
180 минут
Год выхода оригинальной игры:
2004
Разработчик оригинальной игры:
Blizzard
Издатель оригинальной игры:
Blizzard

WORLD OF WARCRAFT: THE ADVENTURE GAME

Эта игра к WOW: TBG никакого отношения, кроме сеттинга, не имеет. Другой автор, иная механика. Своеобразная попытка реабилитировать предыдущий вариант: уменьшили время, затрачиваемое на партию, и увеличили количество квестов. Но, к сожалению, чуда не произошло. Если WoW: TBG более-менее устраивает хотя бы фанатов, то при освоении этой поделки скучно становится даже им. Игра лишилась тех немногих преимуществ, которые были у World of Warcraft: The Boardgame. Скучнейшая прокачка, без которой можно вообще обойтись – на моей памяти не раз бывало, что побеждал персонаж первого уровня. Неинтересная блеклая карта мира, зависящие от удачи бои, случайным образом выскакивающие в локациях монстры. Скучные тексты квестовых карт. Итог – игра не для всех в самом худшем смысле этого слова. *//А. Т.*

ИНФОРМАЦИЯ

Русское название:
«World of Warcraft. Мир приключений»
Год выпуска:
2008
Автор:
Corey Konieczka
Зарубежный издатель:
Fantasy Flight Games
Российский издатель:
«Смарт»
Количество игроков:
2-4
Время игры:
90 минут
Год выхода оригинальной игры:
2004
Разработчик оригинальной игры:
Blizzard
Издатель оригинальной игры:
Blizzard





STARCRAFT: THE BOARD GAME

А вот StarCraft: The Board Game – прекрасный пример того, как можно взять отличную идею с PC, творчески ее переработать и получить великолепную «настолку». Сразу скажем – здесь все значительно масштабнее, нежели на экране. Сражаемся мы не за контроль над отдельными регионами, а за целые планеты, вторгаясь на земли соседей и отбирая у них лакомые кусочки, дающие кристаллы, газ либо победные очки. Но в остальном лицензия была использована по полной: те же три расы, легко узнаваемые фигурки юнитов, известный всем и каждому список строений, запомнившиеся спецспособности отрядов. Конечно, механику боев пришлось переработать – нападать, к примеру, обычно выгоднее, чем защищаться, а из-за хитроумной схемы командования получается, что агрессору лучше выкладывать приказы на поле последним, и тогда у него появится шанс атаковать первым. Главное – не ошибиться и раздать своим подчиненным команды (строительства, исследований и «мобилизации», сиречь движения) правильно – возможности поменять свое мнение не будет, и иногда оказываешься в ситуации, когда вскрытый приказ оказывается ненужным (хотя его можно поменять на карточку события).

Садиться за эту игру лучше хотя бы вчетвером (в идеале – впятером-вшестером), – когда народу за столом меньше, шансы протоссов стоит оценивать чуть выше (особенно если управлять ими сядет опытный игрок). В целом же получился динамичный проект, способный понравиться как давним поклонникам вселенной, так и тем, кто впервые услышал загадочные слова «зерг» или «Эн таро адун». Тем более что Fantasy Flight Games поддерживает интерес к игре – в прошлом году вышло дополнение StarCraft: Brood War с героями (наконец-то появившимися на полях сражений), сценариями и кучей новых юнитов, технологий, планет и приказов. Ждем StarCraft II: The Boardgame? *//А. О.*

ИНФОРМАЦИЯ

Год выпуска:
2007
Разработчик:
Christian T. Petersen, Corey Konieczka
Зарубежный издатель:
Fantasy Flight Games
Российский издатель:
«Смарт»
Количество игроков:
2-6
Время игры:
180-240 минут
Год выхода оригинальной игры:
1998
Разработчик оригинальной игры:
Blizzard
Издатель оригинальной игры:
Blizzard



SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Civilization – одна из самых старых и известных компьютерных стратегий, нежно любимых десятками тысяч геймеров во всем мире. Сид Мейер придумал действительно интереснейший симулятор эволюции целой культуры, от луков и копий до ядерной бомбы и космических кораблей. Вдохновение для компьютерной «Цивилизации» Мейер и компания черпали все из тех же настолок. А если точнее, то из игр британца Фрэнсиса Трешэма. Коллега Мейера Брюс Шелли, перед тем как попасть в MicroProse, как раз работал в компании Avalon Hill, где, среди всего прочего, занимался конверсией игр Трешэма для американского рынка. Поэтому неудивительно, что две самые удачные стратегии Сида – Civilization и Railroad Tycoon – были навеяны творчеством этого геймдизайнера.

Sid Meier's Civilization: The Boardgame создана, к сожалению, по мотивам компьютерной игры. Почему же «к сожалению»? Первое страшное испытание, которое ожидает несчастного, купившего эту коробку, – дотащить ее до дома. Она и вправду ОЧЕНЬ тяжелая. Еще бы, ведь внутри, помимо игрового поля, около 800 пластиковых фишек всевозможных родов войск разных периодов – это не шутка. Особенно ясно я это понял, когда, собравшись поиграть в давно любимую стратегию, первую половину дня провел за тупым вырезанием солдатиков и поселенцев из пластиковых плат. Ужасно!

Несмотря на то что игру значительно упростили – так, все «щиты» и «пробирки» были сведены к деньгам – она, тем не менее, оказалась достаточно долгой и громоздкой, чтобы не стать хитом в наше время оригинальных и красивых решений. Как и в компьютерном варианте, мы строим города. Грубо говоря, у кого их больше, тот и побеждает. Для того чтобы увеличивать размеры городов, мы изобретаем соответствующие строения. Кстати, рост уровня потенциального мегаполиса обозначается просто и необычно: вы поворачиваете квадратную карточку города – и та надпись, что сверху, показывает его текущее население. В остальном мы имеем все ту же «Цивилизацию» – с торговлей, войной, политикой, ресурсами… Вот только считает все не добрый компьютер, а злой и вспотевший от непрерывной бухгалтерии человек. Продолжительность партии тоже мешает получать удовольствие – мало кто может позволить себе потратить 6-8 часов на довольно простую с точки зрения стоящих перед игроком выборов, но, увы, очень громоздкую по механике игру. Если вы все же хотите увидеть «Циву» на столе, то лучше поднапрячься и найти где-нибудь первоисточник, а именно Civilization Френсиса Трешэма 1980 года выпуска. Несмотря на преклонный возраст, она даст сто очков вперед своему незрелому преемнику. Рекомендуем также бесплатный фанатский мод Civilization CHR, использующий «материальную базу» Sid Meier's Civilization: The Boardgame. В нем значительно меняется баланс (теперь гораздо меньше зависит от случая), ускоряется ход игры, а также добавляются некоторые элементы компьютерного прототипа, отсутствовавшие в релизе Eagle Games. Найти Civilization CHR можно по адресу http://www.mindcreations.com/projects/civilization/creatorhouserules/index.php. *//А. Т.*



ИНФОРМАЦИЯ

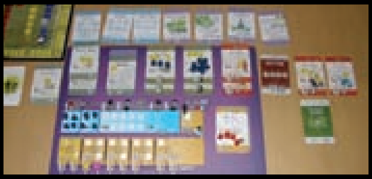
Русское название:
«Цивилизация Сида Мейера»
Год выпуска:
2002
Автор:
Glenn Drover
Зарубежный издатель:
Eagle Games
Российский издатель:
«Алегрис»
Количество игроков:
2-5
Время игры:
120 минут
Год выхода оригинальной игры:
1991
Разработчик оригинальной игры:
MPS Labs
Издатель оригинальной игры:
MicroProse

ИНФОРМАЦИЯ

Год выпуска:
2006
Разработчик:
Vladimir Chvatil
Зарубежный издатель:
CzechBoardGames
Количество игроков:
2-4
Время игры:
180-240 минут
Год выхода оригинальной игры:
2001
Разработчик оригинальной игры:
Firaxis
Издатель оригинальной игры:
Infogrames/Atari

THROUGH THE AGES: A STORY OF CIVILIZATION

Еще одну интересную версию «Цивилизации» сделали в Чехии. Правда, у авторов не было прав на бренд от Сида Мейера, но многое в ней наверняка напомнит вам о «той самой Civilization». Впрочем, вначале (сразу после открытия коробки) вас ждет маленькое потрясение. Дело в том, что внутри нее… нет карты мира! Но не надо волноваться – упаковщик не ошибся, просто так и было задумано. Дело в том, что, во-первых, война здесь все-таки не столь уж важна. А во-вторых, нападать можно на любого из соперников. Отсутствует и древо технологий – вы «покупаете» за очки знаний любое из доступных исследований. Но именно доступных. Ведь на поле (не путать с картой, вы уже знаете, что тут ее нет!) постоянно появляются карточки технологий, чудес света, форм правления, событий. И игроки в свой ход могут забрать определенное количество таких карточек (а часть неиспользованных потом «сгорит»). Вот только очки действий ограничены, поэтому придется решать, взять технологию железа с доски или же построить несколько новых ферм, так как население перестало расти из-за недостатка пищи. «Такого не было в Civilization!» – скажете вы. «Не было», – ответим мы, но добавим, что введение подобной механики как нельзя лучше отразило борьбу нескольких цивилизаций за место под солнцем. Тем более что многое другое (список чудес света, процесс распределения свободных граждан на работы, необходимость поддерживать население в хорошем настроении, технологии и эффекты от них и т.д. и т.п.) отсылает к творению Сида Мейера. А единственное, в чем можно упрекнуть A Story of Civilization, – взаимодействия между соперниками не так и много. Все же войны и нападения друг на друга происходят нечасто, особенно если все цивилизации активно вооружаются. С другой стороны, игра получилась негромоздкой и легкой в освоении, и для победы здесь вовсе не обязательно «выносить всех». А возможность прийти к виктории разными путями еще раз намекает нам на то, кто же стал прародителем Through the Ages. (В шапке мы условно взяли за прототип Civilization III, так как именно в этой игре появились лидеры наций со специфическими способностями). *//A. О.*



RAILROAD TYCOON

Эпоха паровых чудовищ, ревущих и выпускающих клубы дыма, к сожалению или к счастью, уже прошла. Так же как и время Railroad Tycoon (RT) – с момента выхода последней, третьей, части минуло уже шесть лет. Оригинальная RT увидела свет в далеком 1990 году, разрабатывала ее компания MicroProse, основанная самим Сидом Мейером. С тех пор ближайший соратник Мейера Брюс Шелли успел бросить MicroProse и открыть Ensemble Studios, о которой мы еще упомянем. Сам же гуру ушел в созданную им же Firaxis Games. Лицензии на Railroad Tycoon у Firaxis не осталось, поэтому последней попыткой возобновить серию стала выпущенная в 2006 году Sid Meier's Railroads! К сожалению, кроме громкой приставки в названии она ничем не выделялась. Однако дело железнодорожных магнатов живет и здравствует. Настольная Railroad Tycoon позволяет в очередной раз пережить зарю «паровозной» эпохи в США. Трудились над ней Гленн Дровер, ранее работавший с Мейером в MicroProse (на не самой креативной должности управляющего по продажам), и Мартин Уоллес, широко известный в узких кругах создатель настольной игры Age of Steam. В свое время компьютерный вариант старой Railroad Tycoon стал культовым. Конечно, стратегической глубины и технических возможностей в новой настолке куда меньше, чем в прототипе, но она, тем не менее, неплоха.

Игровое поле здесь такое огромное, что даже мой видавший виды стол не вмещает его, приходится располагаться на полу. Кроме карты, в немаленькой коробке лежит множество пластиковых паровозиков, фишки с рельсами и прочие сокровища. Цель, как водится, набрать больше всех победных очков. Раз тема игры – железная дорога, то основной акцент делается на прокладку путей для последующей доставки грузов из пункта А в максимально отстоящий от него пункт В. Ибо чем дальше вы везете товары, тем больше дохода они приносят и в денежном, и в «очковом» эквиваленте. Настольная RT – одна из тех игр, для которых требуется максимально возможное число участников, иначе становится неинтересно. Само собой, у нее есть и недостатки. Некоторые из них: плохо написанные правила и отсутствие официального F.A.Q., плюс проблемы с балансом – участник, сумевший захватить северо-восточную часть карты, почти всегда становится победителем. Но для любителей игр про паровозики Railroad Tycoon – очень неплохой вариант. *//A. Т.*





ИНФОРМАЦИЯ

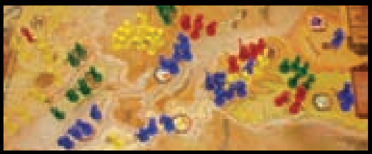
Год выпуска:
2005
Автор:
Glenn Drover, Martin Wallace
Зарубежный издатель:
Eagle Games
Количество игроков:
2-6
Время игры:
120 минут
Год выхода оригинальной игры:
1990
Разработчик оригинальной игры:
MPS Labs
Издатель оригинальной игры:
MicroProse

ИНФОРМАЦИЯ

Русское название:
«Эпоха открытий»
Год выпуска:
2007
Автор:
Glenn Drover
Зарубежный издатель:
Tropical Games
Российский издатель:
«Смарт»
Количество игроков:
2-5
Время игры:
120
Год выхода оригинальной игры:
2005
Разработчик оригинальной игры:
Ensemble
Издатель оригинальной игры:
Microsoft Game Studios

AGE OF EMPIRES III: AGE OF DISCOVERY

Разве мог я подумать, сидя за 133-мегагерцовым «пеньком» в далеком 1997 году, что Age of Empires, «цивилизация для бедных», как ее тогда окрестили, проживет столько лет и будет издана не только для компьютера? Надо сказать, от первоисточника в настолке осталось лишь название и возможность переходить от эпохи к эпохе, в остальном она больше похожа на сильно упрощенную электронную версию Europa Universalis, причем на ту ее часть, в которой происходит борьба за Новый Свет. А механика выбора действий напоминает настольную Cuba (см. «Страну Игр» № 279), только преподнесена она немного в другой форме: вместо того чтобы выбирать карточки персонажей, надо по очереди выставлять своих колонизаторов на те действия, которые хочешь совершить во время своего хода. Игроки – представители основных стран, борющихся за богатства неизведанных земель, – отправляют корабли с колонизаторами, миссионерами и солдатами к негостеприимным берегам Северной Америки, огнем и мечом прокладывают себе дорогу к счастью и богатству, вырезают отчаянно сопротивляющихся туземцев и периодически вступают в схватки друг с другом – однако же, не забывая про свои метрополии, ведь стране не нужны герои, стране нужны ресурсы и деньги. Партия состоит из трех эпох. Переход от одной к другой, в отличие от оригинала, для всех участников происходит одновременно. В каждом веке появляются новые фишки (зданий, изобретений, бонусов и т.д.), достижения из прошлых остаются, но покупать старые технологии уже нельзя. Играя в Age of Empires, поневоле задумываешься, откуда есть пошла гонка вооружений и геноцид малых народов. Игра все время держит в напряжении, это отнюдь не мирное семейное развлечение, а полное опасностей приключение. Пусть формально здесь мало общего с оригиналом, в игре воссоздан дух, причем не кривоватой и безвкусной третьей части, а необычной и увлекательной первой Age of Empires. В результате получилась добротная, практически не зависящая от случая экономическая стратегия с небольшими вкраплениями военных конфликтов. *//A. Т.*



TOMB RAIDER

Конечно же, не стоит думать, что на рубеже веков кто-то повернул волшебный рубильник, и настольные игры по мотивам экшнов прекратили делать. Нет, не прекратили – особенно если речь идет о похождениях такой популярной особы, как Лара Крофт.

Tomb Raider CCG – еще одна попытка выехать на раскрученном бренде. В далеком 1999 году ее выпустила компания Precedence Publishing, видимо, вдохновленная свежей в те времена идеей – коллекционные карточные игры как мощный пылесос для откачки денежных масс у населения. За 5 лет существования эта контора умудрилась выпустить 8 коллекционных игр с такими громкими именами, как Terminator, Aliens vs. Predator, Babylon 5, и несметное количество расширений и дополнений к ним, благо ни к одной не требовалось рисовать арт – оформление карт бралось из первоисточника (в случае Tomb Raider – скриншоты из игры).

Геймплей заключается в блужданиях по катакомбам в поисках приключений на свое мягкое место. Побеждает же тот, кто найдет Комнату с Сокровищами и победит Зло, Засевшее Там. По пути нам попадаются монстры, ловушки и другие расхитители гробниц. Да, Лара здесь не одна, ведь игра рассчитана на четверых, а за те три редакции, которые успели выйти, в бустерах появились дополнительные персонажи. Со всем сбродом, встречающимся в катакомбах, приходится драться. Боевая система не самая оригинальная: берется показатель характеристики персонажа, складывается с модификаторами от предметов, прибавляется к числу, выпавшему на кубике, если больше чем у супостата – ваша взяла, если нет – что ж, такова селяви. Самое большое достоинство Tomb Raider – возможность играть в одиночку. Купите стартер (около $4 на eBay – официально игра давно не издается), и вы готовы к приключениям. С другой стороны, если для вас нет разницы, кто бродит по подземельям, Лара или длинноухая эльфийка, попробуйте лучше Dungeoneer, она не коллекционная и гораздо интереснее, чем Tomb Raider CCG. *//А. Т.*

ИНФОРМАЦИЯ

Год выпуска:
1999
Автор:
David Hewitt
Зарубежный издатель:
Precedence Publishing
Количество игроков:
1-4
Время игры:
45
Год выхода оригинальной игры:
1996
Разработчик оригинальной игры:
Core Design
Издатель оригинальной игры:
Eidos





LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Очередной «шедевр», созданный по миру Tomb Raider. На сей раз полноценная настолка, с полем, картами и раскрашенными миниатюрками главных героев. В этой версии даже есть сюжет! Лара пытается восстановить свое доброе имя после необоснованного обвинения в убийстве собственного наставника Вернера фон Кроя. В этом ей помогает Кертис Трент, сын фон Кроя. Улики, снимающие с археологини подозрение, спрятаны в музее, соответственно, придется обыскать его и попытаться все найденное дотащить до полицейского участка, дабы добро вновь пропело победную песнь. Но на пути, как всегда, стоят нежелательные элементы – Питер ван Экхарт и его преданный лакей Йоахим Карел, которые, помимо желания не дать Ларе собрать улики, преследуют и вполне обычные низменные интересы – спереть из музея картины XIV века. Как видим, все выглядит захватывающе и интересно... пока дело не доходит до собственно игры. Перед началом мы выкладываем на стол квадраты комнат рубашкой вверх, тем самым каждый раз создавая «совершенно новое» здание музея. Один в один как в старенькой Dungeon Crawl. Ключевой элемент механики – карты «энергии», «патронов» и «здоровья» с цифрами от 1 до 4. Число на карточке обозначает ее «силу», либо (в случае с энергией) количество доступных действий (позволяется ходить, стрелять, открывать новые комнаты и вращать уже открытые, однако в каждый ход можно сделать только что-то одно). К сожалению, больше всего единичек, что безобразно и необоснованно тормозит процесс. И наконец, два слова о качестве компонентов. Мы бегаем по практически неотличимым друг от друга комнаткам, одинаково серым и безрадостным, ищем блеклые улики и стреляем черно-белыми патронами. Заключение: скучно, тускло, безвкусно. Хотя, фанаты серии все-таки могут приобрести коробочку из-за миниатюрки Лары Крофт, которая, как ни странно, выполнена очень прилично. Да и цена на том же eBay от силы $8. *//А. Т.*

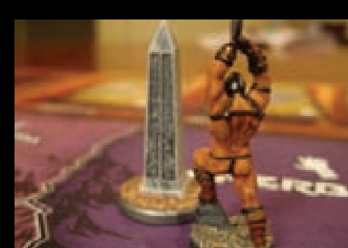


ИНФОРМАЦИЯ

Год выпуска:
2003
Автор:
Arthur Tebbe
Зарубежный издатель:
Identity Games
Количество игроков:
2-4
Время игры:
45
Год выхода оригинальной игры:
2003
Разработчик оригинальной игры:
Core Design
Издатель оригинальной игры:
Eidos

Age of Conan: The Strategy Board Game (2008)

Формально настольная Age of Conan никакого отношения к популярной MMORPG не имеет, кроме общей вселенной – но мир Конана, как известно, не Funcom придумала. Однако, хотя Age of Conan: The Strategy Board Game и Age of Conan: Hyborian Adventures принадлежат к совсем разным жанрам, их объединяет то, что Конан-киммериец в них оказался сбоку припека. В компьютерной игре он, с одной стороны, грозный владыка, но с другой – всего лишь один из многих раздающих квесты NPC; в настольной мы видим его в более привычной роли искателя приключений, однако, хоть каждому участнику и дают немножко им поуправлять, его похождения остаются лишь фоном для противостояния четырех царств: Аквилонии, Стигии, Турана и Гипербореи. *//И. Ч.*



СТОИТ СОЛДАТУ ПОПЫТАТЬСЯ ВОЙТИ В КОМНАТУ, КАК «ХОЗЯИН ПОДЗЕМЕЛЬЯ» ПРИСОЕДИНЯЕТ ЕЕ К КОРИДОРУ, А С НЕЙ И ВСЕ ПРИЛАГАЮЩИЕСЯ «ПАКОСТИ» И «ПОЛЕЗНОСТИ».

DOOM: THE BOARDGAME

Doom: The Boardgame – творение Fantasy Flight Games на тему Doom 3. Как и в некоторых других «компьютерно-настольных» играх от этого же разработчика, здесь вы найдете разнообразные фигурки, сразу же напоминающие о PC-аналоге (особое внимание обратите на монстров-красавцев – вот уж кто удался, так удался). В партии может участвовать от двух до четырех человек, причем одному придется взять на себя роль хозяина всех «вторженцев», а остальные станут морпехами, пытающимися выполнить поставленную задачу (например, покинуть базу). Морпехи за ход могут далеко пробежать, пару раз выстрелить или пробежать и выстрелить, а то и просто подготовиться к какому-то действию (скажем, прицелиться, чтобы увеличить шансы на попадание); монстры, по сути, занимаются похожими вещами. При этом в стрельбе многое зависит от разноцветных кубиков, так что в Doom: The Boardgame силен элемент случайности. Но это как раз хорошо – ведь реиграбельность сразу возрастает. Правда, учтите – если монстрами руководит опытный товарищ, у homo sapiens могут возникнуть проблемы. Ведь враги человечества тоже не лыком шиты, у них свои виды оружия и спецспособности, и неслаженные действия людей раз за разом будут приводить к гибели. Тем более что у монстров простейший способ победы – «настрелять» определенное количество морпехов. Из прочих особенностей проекта отметим открывающееся прямо по ходу дела поле – стоит солдату попытаться войти в комнату, как «хозяин подземелья» присоединяет ее к коридору (а с ней и все «пакости» и «полезности», которые положены по сценарию). Так что здесь не только велика роль случая, но есть еще и элемент неожиданности. В итоге получилась простая в освоении игра с партией на пару часов. Конечно, рано или поздно она вам надоест (даже с учетом дополнения Doom: The Boardgame Expansion Set с новыми фигурками, способностями, видами оружия и «многопользовательскими режимами», не требующими присутствия монстров), но когда вы ограничены по времени, а пострелять в кого-нибудь очень хочется, всегда можно вернуться в этот мир. *//А. О.*





ИНФОРМАЦИЯ

Год выпуска:
2004
Автор:
Kevin Wilson
Зарубежный издатель:
Fantasy Flight Games
Российский издатель:
«Смарт»
Количество игроков:
2-4
Время игры:
120-180 минут
Год выхода оригинальной игры:
2004
Разработчик оригинальной игры:
id Software
Издатель оригинальной игры:
Activision

В нашем материале мы вспомнили лишь некоторые характерные случаи переселения игр с картриджей и дисков на картонные поля (более полный список вы можете найти, например, вот здесь: http://jergames.blogspot.com/2008/01/guide-to-board-and-card-games-based-on.html). Нельзя не отметить, что, с одной стороны, прогресс по сравнению с прошлым веком налицо: если настольные Super Mario Bros. и Legend of Zelda предназначались для детей от 6 лет, то, скажем, Sid Meier's Civilization и Doom требуют (если верить коробкам) уже интеллектуальных усилий минимум двенадцатилетнего подростка. С другой стороны, среди моря настолок произведения по мотивам электронных развлечений зачастую выглядят не лучшим образом – ведь нередко они тащат с собой всю громоздкую систему расчетов и параметров, которая хорошо обрабатывалась компьютером, но становится совершенно неподъемной, когда за дело берутся простые смертные. Поэтому самые удачные образцы «игр-перебежчиц» – такие как StarCraft и Age of Empires III – не пытаются буквоедски копировать оригинал, и умело адаптируют оригинальный геймплей. Ведь фанатам главное что? Чтобы фигурки были красивые да названия знакомые! А если в это еще и играть интересно – с руками оторвут, и на «разночтения» в механике не посмотрят. Так что пытаться делать картонный Doom от первого лица – как ни крути, незачем.

История «дружбы» настольных игр и компьютерных на этом не заканчивается – в ближайшем будущем нас ждет, например, совершенно не совместимая с Xbox 360 версия Gears of War, а за ней, кто знает, что еще. Мы, конечно, постараемся не пропустить эти события – следите за нашей рубрикой в разделе «Другие игры». **СИ**

Sid Meier's Pirates!

А вот официально лицензированная версия «Пиратов» от Сида Мейера так пока и не появилась. У этой игры длинная и грустная история – сначала она побывала в руках Eagle Games, потом перекочевала к Tropical Games (в Северной Америке) и Pro Ludo (в Европе), но на данный момент, похоже, умерла, так и не родившись. Срок действия лицензии закончился, а на благотворительной основе Сид вряд ли ее подарит даже хорошему другу. Впрочем, один из главных разработчиков – Гленн Дровер – как-то раскрыл кое-какие подробности игровой механики. Так, мы знаем, что каждый ход всем соперникам предоставлялось по четыре действия. Растратили все – ждите следующего хода. Нам предстояло путешествовать по морям и заходить в порты, захватывать корабли (теряя при этом часть команды) и нанимать новых моряков, грабить (и даже захватывать для своей нации) города и, конечно же, общаться с губернаторами (в том числе, ради получения корсарских патентов). А победа определялась по набранным очкам (выдаваемым за успешные действия). Поле должно было быть размером примерно 60х75 см, а еще в комплект намеревались положить разнообразные пластиковые миниатюрки (кораблей и людей). В общем, звучит неплохо (и, согласитесь, очень похоже на компьютерных Sid Meier's Pirates!). Но пока про игру можно сказать лишь одно – настольная Sid Meier's Pirates! находится в состоянии «пациент скорее мертв, чем жив». *//А. О.*




Реклама
КРИ
2009
ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ
ИЛ-2 ШТУРМОВИК
крылатые хищники
НЕБО БУДЕТ НАШИМ! СЕНТЯБРЬ 2009
7
PLAYSTATION 3
PSP
XBOX 360
NINTENDO DS
Gaijin
1С
505 GAMES
© 2009 ЗАО "1С". Все права защищены. Игра для PLAYSTATION®3 and Xbox 360 разработана компанией Gaijin Entertainment. Игра для PSP™ (PlayStation®Portable) разработана SME Dynamic Systems Ltd. Игра для DS разработана DiP Interactive. Published by 505 Games under license by 1C Company. В компонентах данного програмного обеспечения используется сетевое програмное обеспечение RakNet 3.0 (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet является товарным знаком Jenkins Software LLC, все права защищены.Представлены материалы © 2003, European Space Imaging GmbH, all rights reserved. This product is not endorsed, sponsored or affiliated in any way to the United States Air Force, the Royal Air Force, the Luftwaffe, the Russian or Italian Air forces or any of the manufacturers of the airplanes depicted, including the Boeing Company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. "PLAYSTATION" and "PSP™" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

ГАНДАМЫ

Памятка начинающим пилотам

ТЕКСТ
Евгений Закиров

Для российских поклонников аниме вселенная «Гандам» ассоциируется с «какими-то гигантскими роботами», а вот какими именно – дело десятое и такого уж большого значения не имеет. Мол, все мехи на одно лицо, и только в «Макроссе» они особенные. Впрочем, такое мнение бытует скорее среди людей постарше, заставших то время, когда по российскому телевидению показывали «Роботек». Адаптированная для американского зрителя версия популярнейшего в Японии анимационного сериала запала в сердца мальчишкам начала девяностых и до сегодняшнего дня уступала место разве что «Трансформерам». Но поскольку Интернет развивается, а энтузиастов, готовых бесплатно переводить классическое аниме, становится все больше, у таких людей наконец-то появилась возможность выяснить, с чего все начиналось. Гандамы – боевые доспехи – запомнились российским зрителям благодаря фансубам да играм по мотивам, и лишь сравнительно недавно (с запуском сериала Kidou Senshi Gundam 00) интерес отечественных энтузиастов разгорелся вновь.

Желающие узнать побольше о легендарном цикле наверняка сразу отправятся искать фан-сайты или откроют статью на «Википедии» – и будут удивлены тем, сколько сериалов и полнометражных фильмов было выпущено. Хитрость в том, что на каждое аниме приходится несколько игр по мотивам, причем готовятся они для самых разных платформ. А чтобы фанаты старых произведений не остались в обиде, время от времени публикуется сборная солянка с участием героев и их боевых доспехов из самых разных вселенных. Например, популярная во всем мире Dynasty Warriors Gundam наглядно продемонстрировала жизнеспособность и востребованность таких проектов.

В этом году гандамы празднуют тридцатилетие. Телехиты вроде Zeta Gundam спешно переиздают на Blu-ray, на подходе свежие эпизоды новых повествований. На Одайбе возвели испускающий пар памятник самому первому мобильному доспеху. Фанаты вспоминают слова песни Tobe! Gundam. Но оставим рассуждения об аниме знатокам и поговорим об интерактивных переложениях, преимущественно тех, что затрагивают события и по сей день популярных первоисточников.



– В БОЙ!



Sci-fi по-японски

Почему игры про гандамов в последние годы становятся все популярней? Причин этому несколько. Прежде всего, аниме сегодня доступно во многих странах мира, и люди, пускай и не всегда легально, смогли познакомиться с современными версиями сериалов про боевые доспехи. А познакомившись, заинтересовались и прочими сопутствующими произведениями. В Интернете упоминаются десятки различных игр, но вот ведь незадача: почти все они рассказывают главным образом о событиях классического аниме. Высоко ценятся те, в которых дают поиграть за таких персонажей, как Шар Азнабль, Амуро Рэй, Камиль Бидан (раньше говорили и писали Видан, но последние релизы внесли ясность), Хаман Карн. Все они – герои самых первых сериалов, Kidou Senshi Gundam 0079 и Zeta Gundam, заложивших традиции всей вселенной, всех последующих мультфильмов, комиксов и интерактивных проектов. Но современные американцы и европейцы вряд ли что-нибудь знают об этих бойцах. Лишь относительно недавно в США старые циклы издали с правильным переводом – таким, который устраивает поклонников гандамов и не перегружен отсебятиной толмачей. Естественно, они сразу привлекли внимание молодых ценителей аниме, и волна увлечения боевыми роботами с новой силой захлестнула Запад. Суть в том, что изучение самых первых мультфильмов (а не поверхностное ознакомление!) дает наиболее полное представление о вселенной в целом. И без соответ-

Амуро Рэй и Шар Азнабль

Эти персонажи считаются по умолчанию главными героями на все времена. Оба сражались в самом первом сериале, позднее появлялись и в других выпусках. Вдобавок ко всему их противостоянию посвящен отдельный полнометражный мультфильм – Char's Counterattack, первым выпущенный на Blu-ray.



Амуро Рэй

Ключевой персонаж Kidou Senshu Gundam 0079, первый пилот гандама, сын изобретателя боевых роботов, один из сильнейших ньютайпов вселенной, герой Однолетней войны, член организации Londo Bell. Он также появлялся в Zeta Gundam как ветеран, который устал от космоса и раздоров. Gundam 0079 часто обвиняли в том, что все действующие лица «зациклены на войне», и развитию отношений между ними не уделяется достаточно внимания. Это мнение небезосновательно, однако сразу принимать его на веру не стоит. Так за весь сериал Амуро пытался сблизиться с четырьмя девушками. Первая погибла, защищая корабль White Base. Вторая, подруга детства Фрау Бо, поняла, что между ними ничего не может быть, и до событий Zeta Gundam вышла замуж за Хаято. Сэйла Масс была вычеркнута из последующих сериалов, хотя в манга-адаптации указывается, что в конечном счете теплые отношения у нее с Рэем сложились. Но все это скорее из области фанатских сплетен. Сперва Амуро не до девушек, потому что он слишком увлечен полетами на гандамах, потом романам мешают мучительные размышления о том, что война несет только разрушение и ничего больше. И наконец, спасая его, погибает Лала Сунэ. Эта трагедия навсегда оставила отпечаток в душе пилота.



Шар Азнабль

Фанатам аниме и японской поп-культуры в целом не нужно объяснять, кто такой Шар Азнабль. Блестящий шлем, красная униформа и бесподобная игра актера озвучания Сюити Икеды сделали из Шара настоящую легенду. Шутка ли, но злодей намного превзошел по популярности своего соперника Амуро. Причем слава Шара не меркнет вот уже тридцать лет. Если в японских сериалах для подростков дело доходит до косплея, то не обойдется без костюма «Красной Кометы». Выпущен также современный мобильный телефон с символикой командующего войсками Зион. В действительности же, ум и хитрость Шар Азнабль проявлял не часто. Появления в оригинальном сериале можно пересчитать по пальцам, хотя его роль в сюжете невозможно оспорить.

ствующих знаний совершенно невозможно понять авторский замысел. А стоит уделить достаточно внимания и стать свидетелем событий Тысячелетней войны, как интерес к тому же MS Gundam 00 отпадает начисто. Зрителю открывается легенда, тайна, на протяжении тридцати лет будоражившая умы школьников, студентов, взрослых японцев, для которых гандамы стали не просто приятным дополнением к ужину или завтраку, но своеобразной философией войны.

В общем, не стоит удивляться, что всегда, на каждой игровой платформе, наибольшим спросом пользуются произведения, пересказывающие или раскрывающие секреты самого первого сериала. Примеров тому может быть великое множество! Скажем, Mobile Suit Gundam Crossfire (Target in Sight) получила в Японии высокие оценки и стала одной из самых продаваемых игр на PS3 на момент запуска консоли, уступив место Ridge Racer 7. Можно даже в шутку рассуждать, что без гандамов в Японии немыслим сколько-нибудь успешный старт новой домашней платформы от Sony. В то же время, незнание и непонимание западных рецензентов привело к тому, что за пределами Страны восходящего солнца про Target in Sight можно было разговаривать шепотом или в кругу людей сведущих. В противном случае восторженные геймеры рисковали быть обвиненными в дурном вкусе и сонибойстве. Сравните: в еженедельнике Weekly Famitsu игра получила 32 балла из 40, а в Game Informer – жалкие 3.75 из 10. Примерно такую же оценку выставили IGN и GameSpot. Свидетельствует ли это, что игра плохая? Вовсе нет. Это значит лишь, что рецензенты не были знакомы с MS Gundam 0079, не знают тамошних героев и, следовательно, произведением не прониклись.

Еще одно распространенное заблуждение: интерактивные проекты с гандамами зачастую представляют собой жалкое зрелище и единственное, что может послужить мерилом качества такого продукта, – список боевых роботов. Мол, чем больше доспехов включили в игру, тем она лучше, а уж что и как – дело десятое, поклонники все проглотят. Неправда. Конечно, из-за того, что сюжет большинства произведений рассчитан на просвещенных людей, несведущие геймеры попросту не захотят играть в тактическую игру (например, Gihren no Yabou), не понимая, кто такой Гирен Заби и почему он настолько злой. Вместе с тем, упомянутый сериал является замечательным подтверждением того, что такие проекты, во-первых, чрезвычайно увлекательны,

Внизу: Gundam Senki обещает стать главным событием года в жизни фанатов гандамов. Кажется, это идеальная игра: классический сеттинг, раскрываются новые тайны Зион, огромный выбор боевых роликов, превосходная графика…





во-вторых, привносят в жанр много нового и интересного. Большое упущение, что они и по сей день являются достоянием исключительно японского игрового рынка, однако для этого есть довольно веские причины.

На все случаи жизни

Дополнительных пояснений не нужно: мальчишки, утром посмотревшие очередную серию мультфильма про боевых роботов, хотят получить модельку наиболее понравившегося (читай – «крутого») доспеха. А если дома есть консоль, то и игру по мотивам. Это рассуждение было справедливо десять лет назад, но сегодня те дети выросли. Повзрослели люди, которым показывали первый MS Gundam 0079, те, кто обсуждал на переменах появление Амуро Рэя в Zeta Gundam. Однако проекты, раскрывающие и дополняющие сюжеты классики «Гандам», продолжают публиковать и по сей день. Возникает вопрос: зачем выпускать одни и те же «стрелялки» от третьего лица с не меняющимся составом действующих лиц, если чуть ли не каждый год кудесники из Bandai дарят новое мультипликационное чудо? Ответить можно по-разному, но лучше сразу обратить внимание на то, что стереотип касательно «стрелялок» изжил себя еще в эпоху SNES и сегодня может считаться разве что подтверждением неосведомленности человека.

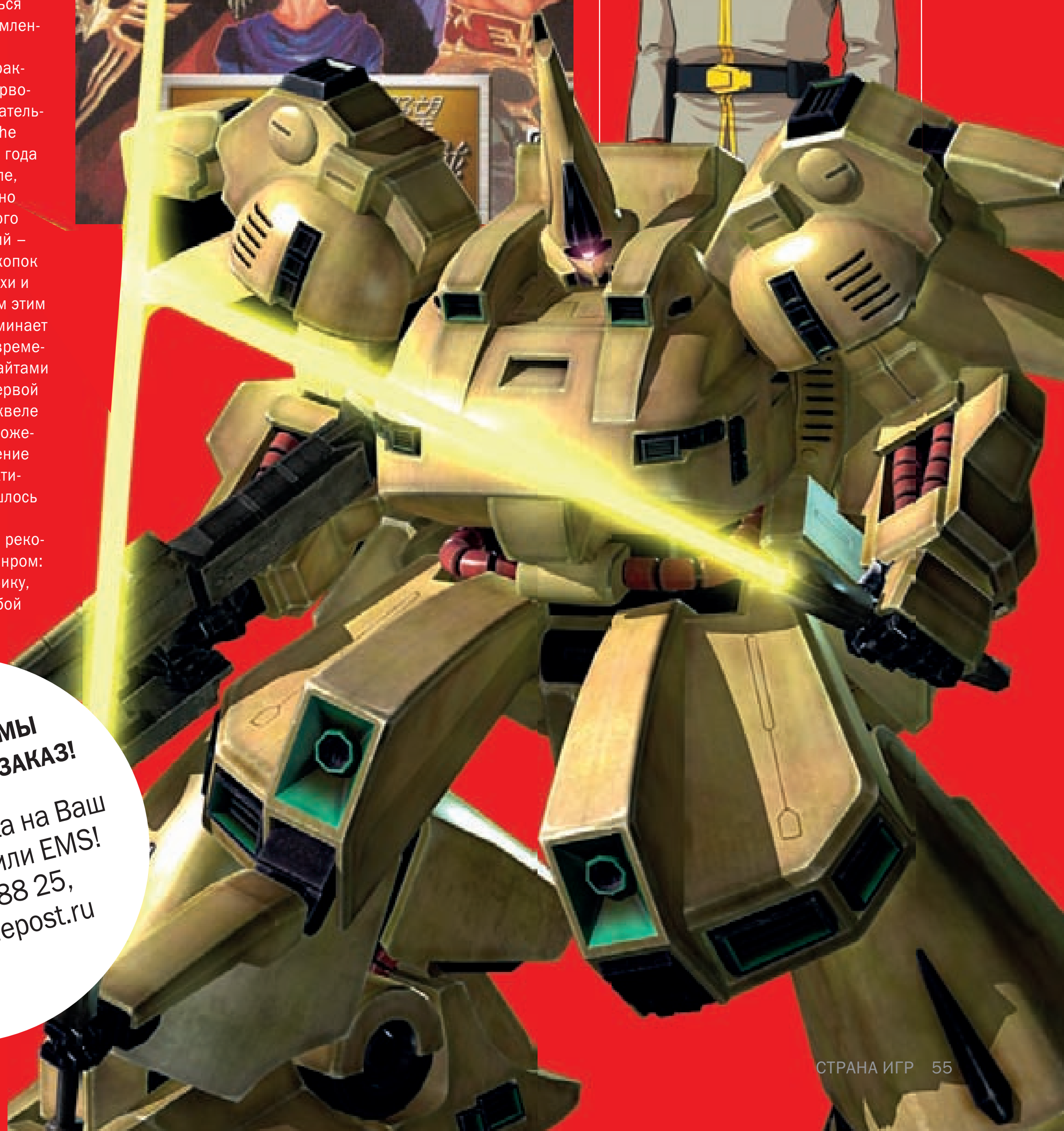
Для произведений о гандамах характерно разнообразие и привязка к первоисточнику вовсе не является их обязательным атрибутом. Скажем, в Gundam The Battle Master, вышедшей летом 1997 года на платформе PS one, а также сиквеле, релиз которого состоялся спустя ровно год, вообще нет героев анимационного сериала. Вместо них в центре событий – некая группа наемников. В ходе раскопок они обнаруживают мобильные доспехи и вступают в борьбу за обладание всем этим богатством. Игровая механика напоминает типичный двухмерный файтинг того времени с блестяще анимированными спрайтами гигантских машин. Разница между первой и второй частью заметна сразу: в сиквеле куда как больше роботов, (да еще множество секретных), доработано управление и геймплей несколько ускорен – фактической подвижностью доспехов пришлось пожертвовать во имя динамичности. Ознакомиться с этим мини-сериалом рекомендуется всем, кто интересуется жанром: такие люди обязательно оценят графику, анимацию и механику. Да, ближний бой


Гирен Заби в первом сериале осчастливил зрителей от силы пятью репликами, после чего был бесславно убит… Интереснее будет посмотреть и узнать самому, кто убьет величайшего диктатора.

Брайт Ноа

Офицер, вынужденный руководить White Base. Один из главных действующих лиц, талантливый командир, который всегда вызывал восхищение у фанатов. Появляется также в Zeta Gundam (указывается, что он продолжил продвижение по армейской карьерной лестнице). После определенных событий отказывается дальше работать на Федерацию и присоединяется к AEUG, организации, с которой сотрудничает и Амуро Рэй, и Шар Азнабль, скрывающийся под именем Кватро Баджины.





Что такое Зион?

Речь идет о группе космических колоний, которые отделились от Федерации Земли, объединились в республику и объявили войну бывшему дому. Зион была основана отцом Шара Азнабля (настоящее имя – Касваль Рем Дэйкун) и Сэйлы Масс (Артэзия Сом Дэйкун), после смерти которого к власти пришел Дэгвин Содо Заби. Именно династия Заби приняла решение о начале войны с Федерацией. В оригинальном сериале, кстати, совсем мало сцен с участием повелителей Зион, однако те, что есть, наверняка вызовут интерес. Так, в одной серии Дэгвин Заби в разговоре с Гиреном Заби проводит аналогию с Адольфом Гитлером, и его сын отвечает, что такое сравнение лестно. Хотя никакой свастики в мультфильме не встречается, некоторые мелочи (флаг Зион, восклицание «Sieg Zeon!») дают повод для сравнений с политическим режимом фашистской Германии. Кстати, Гирену Заби посвящен отдельный видеоигровой сериал, самый свежий выпуск которого портирован на PSP. Примечательно, что мобильные доспехи сначала появились именно у армии Зион. В первой части сериала у Федерации вообще нет боевых роботов, кроме тех, которые были вывезены на White Base.







Боевым роботам в MS Gundam (правильно говорить – «мобильным доспехам») можно посвятить многотомную энциклопедию. А тому, какие были выпущены сборные модели – отдельную серию энциклопедий.

От шести лет

Расхожее мнение, будто Gundam – как аниме и как игры – годятся только детям на забаву, в действительности можно подкрепить разве что примерами, вроде Turn A Gundam или ему подобными. Самый первый сериал хоть и был рассчитан на школьников младшего возраста, но предлагал множество серьезных тем для размышления. Вдобавок, каждый эпизод – это определенное сражение, иногда несколько, иногда продолжение одного и того же. Сражения в том смысле, что герои разрабатывают стратегию, ведут битву, принимают по ходу дела какие-то новые решения и при этом описывают свои действия. Что характерно, никогда схватки не сводятся к бездумным перестрелкам, напротив – создается впечатление всамделишной боевой операции, в которой все четко спланировано и подчинено логике. Рискнем предположить, что именно это привлекает взрослую аудиторию. Кстати, хотя ужасы войны не показываются в полной мере, создатели сериалов нашли способ донести до зрителя всю горечь потери: смерть, казалось бы, ключевых персонажей истории. Здесь не случается никаких чудес (исключения, надо признать, все же были) и каждый герой – смертный.



здесь уступает место применению всяких лазерных лучей, но сама игра от этого ничего не теряет.

На той же платформе вышел Mobile Suit Z-Gundam – замечательный экшн от третьего лица, кажется, ориентированный исключительно на японского покупателя и потому строго противопоказанный американским рецензентам. Версия для PS one (ее выпустили в декабре 1997 года) заняла два диска – один отводился под сюжетный режим Камилля, другой под историю лейтенанта Кватро (Шара Азнабля). В остальном оба варианта были идентичными: на выбор предлагалось четыре режима, включая VS.-мультиплеер, и для игры через system link хватало одного комплекта. Каждая битва сопровождалась красочным анимационным роликом, что в то время (да и сейчас, чего скрывать, тоже) ценилось особенно высоко; плюс для дотошных геймеров были предусмотрены секретные задания с дополнительными доспехами в качестве призов. Испортить впечатление могло разве что управление – гандам никак не хотел идти туда, куда ему приказывают, и ни аналоговые рукоятки, ни крестовина не помогали. Но если враг оказывался на мушке, дело шло на лад.

Наконец, когда речь заходит о тактических играх, сразу вспоминают либо уже упоминавшуюся Giren no Yabou, либо неувядающую SD Gundam G-Generation. Но встречаются и проекты, которые не получили продолжения. Скажем, MS Gundam Perfect One Year War – весьма своеобразный и далеко не идеальный клон Front Mission. В ней была масса мелких недостатков, которые попросту не давали играть комфортно. Это и слишком уж затянутые загрузки, и множество малюсеньких иконок, и заторможенная работа курсора (мышь совсем незначительно ускоряла его перемещение). Вместе с тем, как стратегия Perfect One Year War представляла довольно большой интерес, во многом благодаря

Камиль

Камиль – самый неоднозначный персонаж Zeta Gundam. С одной стороны, это главный герой, в первых же сериях потерявший родителей и узнавший, как несправедливо устроен мир. С другой – юноша-нытик, чьи приступы неприязни ко всем членам экипажа часто раздражают зрителя. Камиля на протяжении всего сериала поджидают страшные удары судьбы (трагическая гибель Фо Мурасамэ, например, надолго выводит героя из равновесия) и даже финал Zeta Gundam нельзя назвать оптимистичным.

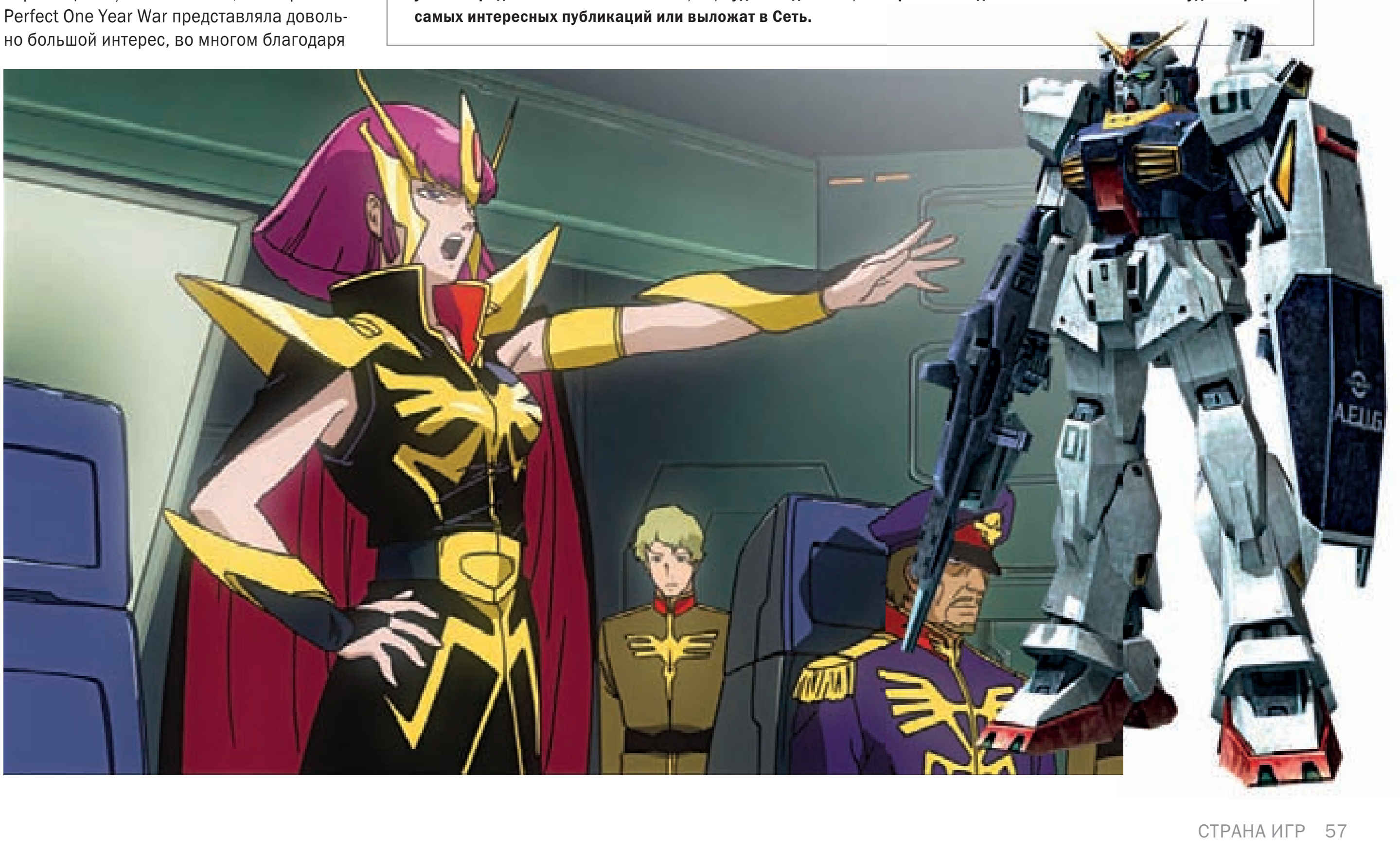




Слева: На немногочисленных российских форумах, посвященных видеоиграм, такие игры на SNES в полном комплекте продаются в три раза дешевле, чем Donkey Kong Country. Покупателям гандамы не интересны.

Внизу: У Хаман Карн роли самые разные. Самая неудачная – роль старой знакомой Шара Азнабля. Тот ее и слушать не хочет!

Очень интересный взгляд на историю Mobile Suit Gundam можно найти в девятом номере российского журнала «Аниме Гид». Статья начинается так: «Сериал «Мобильный доспех Гандам» и его продолжения сыграли в истории научно-фантастического аниме роль, аналогичную роли «Звездного пути» и «Звездных войн» в американской фантастике шестидесятых и семидесятых. Вот уже больше четверти века многочисленные сериалы о пилотах гандамов бередят воображение любителей аниме в Японии и за ее пределами». К сожалению, найти журнал в продаже уже не представляется возможным, но, будем надеяться, материал о гандамах включат в какой-нибудь сборник самых интересных публикаций или выложат в Сеть.



В каком порядке смотреть?

Mobile Suit Gundam 0079
Mobile Suit Zeta Gundam
Mobile Suit ZZ (Double Zeta) Gundam
Mobile Suit Gundam Char's Counterattack
Mobile Suit Victory Gundam
Mobile Suit G Gundam
Mobile Suit W Gundam
Mobile Suit Gundam SEED
Mobile Suit Gundam 00

Почти все это можно найти в фансубах, купить на Amazon.com или заказать на CDJapan. Вдобавок, в настоящее время эти сериалы выпускают на Blu-ray в разбитом на несколько блоков коллекционном издании. Следует, правда, учитывать, что цикл может насчитывать до полусотни эпизодов, и посмотреть их все разом выйдет не у каждого. Рекомендуется отдать предпочтение первым двумя позициям в списке как наиболее популярным.



Вверху: Operation Troy на Xbox 360 предлагает сделать то, чего врагу не посоветуешь: попробовать подбить гандама из ракетницы. Затея обречена на провал.



Слева: Эпизод Hanazakari no Kimitachi e (английское название – For you in full blossom), в котором герой появлялся в костюме Шара Азнабля, запомнился японским телезрителям. Не все иностранные любители азиатских сериалов догадались, о ком идет речь.



тому, что в ней описывались события Однолетней войны – покомандовать войсками Федерации никто не откажется!

Отдельного упоминания заслуживают игровые автоматы, предлагающие завсегдатаям аркад почувствовать на своей шкуре, каково это – управлять неповоротливым мобильным доспехом. За примерами далеко ходить не придется: выпущенный в 2005 году автомат Gundam Senjou no Kizuna представляет собой большую капсулу с креслом и широким экраном, обеспечивающим обзор на 180 градусов, т.е., фактически, вид из рубки (на самом деле пилот видит местность несколько иначе и ему помогают многочисленные датчики, а игрок в кабине смотрит «в пол», но не суть). В кабинете также есть две рукояти и две педали, благо схема управления стандартна для шутеров про боевых роботов. Основа и сердце игры – мультиплеер, рассчитанный на шестнадцать человек (по восемь с каждой стороны), однако, чтобы геймера приняли в команду, требуется сперва научиться целиться (автонаведением ветераны не пользуются). К тому же, из-за широкого угла обзора и постоянной тряски изображения может, что называется, укачать, а страдающего морской болезнью пилота на боевую вылазку никто не возьмет. Для сохранения достижений предусмотрено два вида специальных карт – на гандама и на игрока.

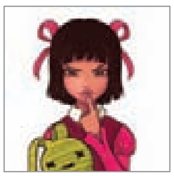
Сегодня, несомненно, огромный интерес представляет Kidou Senshi Gundam 00 – сериал, растянутый на два сезона по два десятка эпизодов, показ которого завершился относительно недавно. И если в его популярности ни у кого не возникало сомнений, то о том, как скоро герои этой истории «вольются» в свежайший кроссовер-выпуск, оставалось только гадать. Вместе с тем, «Гандам» не стоит на месте – уже в этом году ожидается Gundam Senki на PS3, что почти наверняка станет настоящим событием для поклонников фантастической вселенной. Кстати, спустя 24 часа после официального подтверждения слухов о (слово «анонс» не кажется таким уж уместным в данном случае) PS3 slim было объявлено, что войдет в первый «бандл»: в Японии консоль будет продаваться вместе с Gundam Senki. Помимо прочего, покупателям предложат несколько кодов для загрузки дополнительных внутриигровых доспехов и одноименного аниме в формате HD. Такой комплект обойдется японцам на десять тысяч иен дороже, но, конечно, это никого не остановит: когда дело касается гандамов, каждый третий потомок самураев теряет голову. Шутка. **СИ**

Рассказ о гандамах принято начинать с того, что «ничего нет круче гигантских боевых роботов». Это, конечно, так. Но вместе с тем в первоисточнике гандамы – лишь доспехи под управлением героев, чьи действия решают судьбы мира. Описание всех выпущенных на сегодняшний день сериалов заняло бы десятки страниц, но оно мало что значит в отрыве от полнометражных фильмов, рассуждения о которых с трудом получится уместить в одну книгу. Так вышло, что в этом материале мы говорили в основном о двух сериалах – Kidou Senshu Gundam 0079 и Zeta Gundam. Но это отнюдь не значит, что остальные мультфильмы заведомо хуже и их просмотром можно пренебречь. Нет, все не так. Дело в том, что невозможно рассказать обо всем сразу и лучше дать детальное описание основы, набор базовых сведений, чтобы читателям было проще ориентироваться в выпущенных играх и выбрать для себя, интересны ли им сражения Однолетней войны или больше по душе битвы из Gundam SEED.


ПРИЯТНЫЙ ПОДАРОК ВЛАДЕЛЬЦАМ PLAYSTATION 3®
Blu-ray Disc™
ЧУЖИЕ против ХИЩНИКА РЕКВИЕМ
ЛАЙАМ НИСОН ЗАЛОЖНИЦА
ТЕЛЕПОРТ
ХИТМЭН
МАКС ПЭЙН
КИАНУ РИВЗ ДЕНЬ, КОГДА ЗЕМЛЯ ОСТАНОВИЛАСЬ
ДРАКОНИЙ ЖЕМЧУГ
КВАНТ МИЛОСЕРДИЯ 007
ДЕНЗЕЛ ВАШИНГТОН ОСАДА И БРЮС УИЛЛИС
ПЕРЕВОЗЧИК 2
ЛЮДИ ИКС
ГНЕВ
ЛЮДИ ИКС 2
УИЛЛ СМИТ Я, РОБОТ
ЛЮДИ ИКС ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА
Рекомендованные цены на фильмы Двадцатый Век Фокс. Новинка - 999р. Классика - 499р.
© 2009 Двадцатый Век Фокс СНГ
РЕКЛАМА

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Бестолковая, казалось, бы игра – Oneechanbara для Xbox 360. Командуешь одной или двумя героинями, рубишь в капусту преимущественно беспомощных зомби (самый главный враг при этом – управление). Потом спохватываешься, что час, а то и два из жизни потрачены совершенно впустую, на следующий день со вкусом рассказываешь друзьям, насколько ущербны уровни с мотоциклом и как прекрасна та же Dynasty Warriors (не говоря о Madworld) по сравнению с этим выкидышем японской индустрии. А через день опять возвращаешься к Айе, ее сестре Саки и полчищам мычащих умертвий – за новой порцией впечатлений.



«Страна Игр» рекомендует

Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim (PC) strategy.real-time.management	9.5
Dragon Quest: Hand of Heavenly Bride (DS) sports.traditional.boxing	9.5
Batman: Arkham Asylum (PC, Xbox 360, PS3) action-adventure	9.0
Spore: Galactic Adventures (PC) role-playing.action-RPG/other.construction	9.0
Call of Juarez: Bound in Blood (PC, Xbox 360, PS3) shooter.first-person.historic	9.0
Anno 1404 (PC) strategy.city_building.historic	9.0
Wii Sports Resort (Wii) sports	8.0
The Blackwell Convergence (PC) adventure.third-person	8.0
Эадор. Сотворение (PC) strategy.turn-based.fantasy	8.0
Tales of Vesperia (Xbox 360) role-playing.console-style	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Мини-обзоры

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV





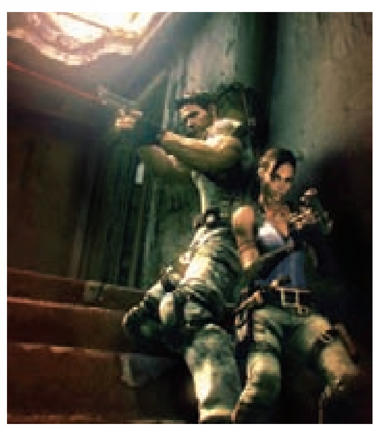
Наши правила
Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.

Также в этом месяце

Spore Hero
(Wii, 25 сентября 2009 года)
Sandbox-ответвление Spore, где игрокам доведется управлять непосредственно эволюционирующим созданием. Исследуя мир, общаясь с его обитателями и выполняя их задания, подконтрольное игроку существо будет обзаводиться новыми «запчастями» для себя.

Marvel: Ultimate Alliance
(PS2, PS3, Xbox360, Wii, PSP, 25 сентября 2009 года)
Продолжение успешной Action-RPG с огромным количеством «марвеловских» персонажей. В основе сюжета лежит раскол среди супергероев, вызванный принудительной их регистрацией.

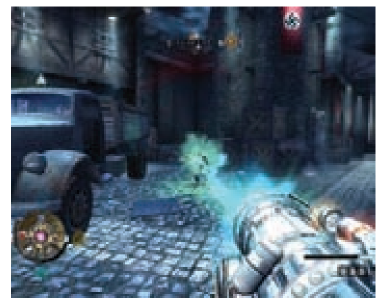
Resident Evil 5
(PC, 18 сентября 2009 года)
В отличие от PC-порта Resident Evil 4, пятая часть сможет-таки порадовать любителей PC возможностью целиться с помощью мышки – а также улучшенной графикой.



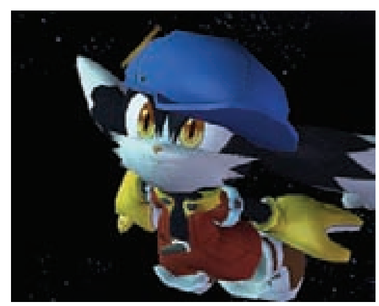
Steal Princess
(DS, 25 сентября 2009 года)
Трехмерный платформер-головоломка с обилием уровней и возможностью создавать свои собственные испытания и делиться ими через Nintendo WFC.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Wolfenstein
Шутер B-класса, который хоть и проходится с удовольствием, но в качественную линейку Wolfenstein не вписывается.
Читайте на странице 62

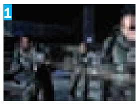


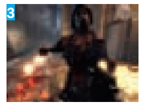
Klonoa
Paon и Namco Bandai показывают, как на широком экране выглядит игра для консоли пятого поколения, наскоро замаскированная под игру для консоли поколения седьмого.
Читайте на странице 66



Hearts of Iron III
В Hearts of Iron III вовсе не обязательно повторять ход истории. Решать, куда пойдет мир, только вам!
Читайте на странице 74

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Quake 4
2 Return to Castle Wolfenstein
3 Necrovision

7.0

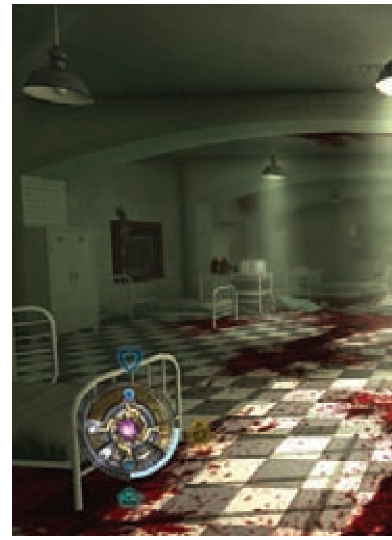
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

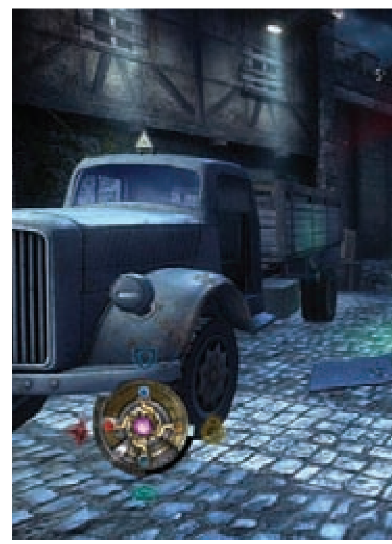


ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Raven
Количество игроков:
до 12
Требования к компьютеру:
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.wolfenstein.com
Страна происхождения:
США



Справа: Если подкрасться к нему со спины, можно тихо его прикончить – главный герой по профессии шпион.

› Wolfenstein

Чем вы занимались, когда вышел Doom 3? Уж наверняка, совсем не тем, чем сейчас. За последние пять лет что только не изменилось, лишь движок id Tech 4 (на котором и собирался марсианский шутер) остался прежним. В руках студии Raven он что в 2005, что в 2009 году выглядит почти одинаково. Когда разработчики добрались до него впервые, они в сотрудничестве с id Software создали Quake 4 – тот, который из всех частей самый зеленый.

Посмотрите на скриншоты в статье, и вы поймете, что новый Wolfenstein недалеко ушел от предыдущего шутера Raven. Картинка, как видите, снова салатового цвета, да еще и с текстурами и моделями будто бы пятилетней давности. Именно это и бросается в глаза первым делом – игра только началась, а всерьез ее уже не хочется принимать. Но встречают по одежке, а провожают… Нет, если бы мы провожали Wolfenstein по уму, расставание тоже оказалось бы печальным. Провожать Wolfenstein будем по геймплею – это веселая игра, хотя при этом глупая и некрасивая.

То, что она окажется глупой, можно было, впрочем, предугадать: ни одна часть сериала не отличалась серьезным сюжетом. Немцы, соблюдая традиции старых игр, «рубят окно» в потусторонний мир, после чего призывают зомби и гигантских пауков, создают отряды чародеев и шпионов-невидимок. Главный герой приезжает в маленький городок, где эти эксперименты проводятся. Там он находит лидеров сил сопротивления, слушает их разглагольствования ни о чем, а потом убивает фашистов в канализационном коллекторе, замках, рудниках и даже прямо на улицах.

Вообще говоря, все сюжетные ролики и диалоги игры делятся на два типа: вы либо встречаетесь с союзниками и узнаете от них, кого и где нужно убивать, либо видите, как фашисты включают какой-нибудь страшный агрегат, после чего адская машина взрывается, выпуская на свободу монстров нового типа. Без шуток, к одному из этих двух вариантов сводится большая

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Оружие неординарное, враги разнообразные, время замедлять все так же весело, как и в старушке Max Payne. Боссы большие и красивые, прицеливание и звуки стрельбы выполнены правильно.

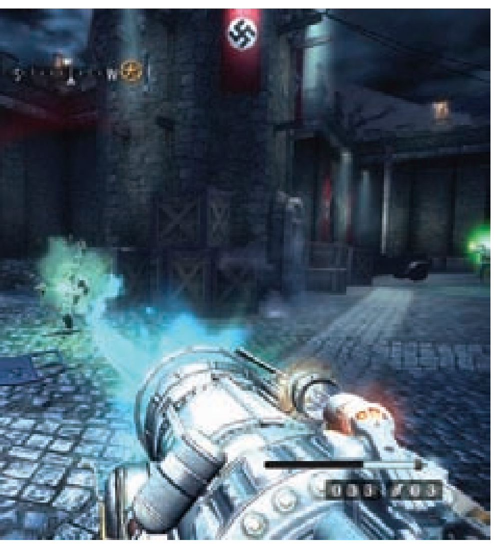
НЕДОСТАТКИ Вторая мировая осточертела, движок id Tech 4 устарел, слушать речи персонажей скучно, а пропускать стыдно, потому что сюжет только так и подается. И еще мультиплеер плохой.

РЕЗЮМЕ Шутер B-класса, который хоть и проходится с удовольствием, но в качественную линейку Wolfenstein не вписывается. Есть интересное оружие и враги, но из-за них на плохую графику и скучный дизайн уровней закрывать глаза не хочется. Игра по сути своей устаревшая и аркадная, а все попытки авторов добавить модные элементы современных шутеров (хороший сюжет, например) проваливаются. Тех, кто придумал сделать открытый город с нацистами, надо, справедливости ради, вообще расстрелять из Тесла-пушки.





Вверху: В параллельном измерении летают вот такие гигантские клещи.





Слева: Угловатые трубы, размытые потолки и фашисты – все это мы видели и десять лет назад.

Совет №1. Играйте в Rock Band!

Раньше мы уже говорили о том, как здорово влияет Wii со всеми его спортивными гаджетами на твой физический тонус. Однако для большой компании это не лучший вариант… Лучший – это Rock Band или последняя версия Guitar Hero! Две гитары, барабаны и вокальный микрофон. Куча позитива и движухи – всё это превратит обычные посиделки в кайфовое занятие фитнесом.
За ночь такой игры с друзьями ты потеряешь сотни калорий и приобретёшь огромное количество положительных эмоций!

часть сценок. Особенно удручает, что авторы эту слабость игры не видят и растягивают каждый такой эпизод до невозможности.

В попытке отойти от архаичности старых «Вульфенштейнов» разработчики разрешили свободно передвигаться по городу, где вы между миссиями общаетесь с товарищами и покупаете снаряжение. Проблема в том, что он заполнен фашистами – приходится не только часами бегать по одним и тем же улицам, так еще и от врагов все время отстреливаться. Идея с открытым городом оказалась, пожалуй, самой неудачной мыслью авторов.

Самой же лучшей их находкой стала «Вуаль», параллельный мир, в который вы можете переходить по нажатию одной кнопки. Экран при этом совсем зеленеет, в воздухе появляются непонятные летучие жуки, враги и пули начинают подсвечиваться, кое-где открываются тайные проходы и вырастают лестницы. Иногда, обнаружив невидимую дырку в стене, вам удается зайти в тыл врагу или попасть в секретное место. Но долго в «Вуали» оставаться нельзя: на это расходуется энергия, которую нужно восстанавливать в специально отведенных местах. По мере развития сюжета герой получает все новые возможности в параллельном измерении: он учится замедлять время, включать энергетический щит и увеличивать урон от пуль. Последние два навыка, впрочем, в обычной игре совершенно бесполезны: всегда выгодней затормозить врага, чем пустить в него усиленную очередь из автомата. Зато в битвах с боссами каждая способность пригодится, эти бои вообще оказываются самыми запоминающимися эпизодами игры.

В арсенале героя есть как классическое оружие сороковых (однозарядная винтовка, пара автоматов, огнемет, РПГ), так и ретро-футуристическое, например, пушка Тесла, которая мечет во все стороны молнии. Не зря разработчики в каждом интервью пытались ввернуть пару слов об арсенале:

Справа: В игре работает регенерация: поболит и пройдет.

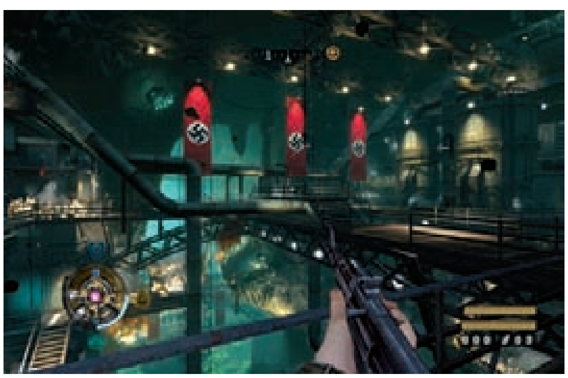


Совет №2. Попробуй ночные пробежки!

Если утром не удаётся заставить себя подняться с постели и пробежать пару километров, попробуйте погулять по неблагополучным районам ночью. Конечно, здесь есть доля шутки, но… Физическая активность + выброс адреналина дадут отличный результат – только не злоупотребляйте: от пользы до вреда один шаг (особенно если убегая оступиться)!

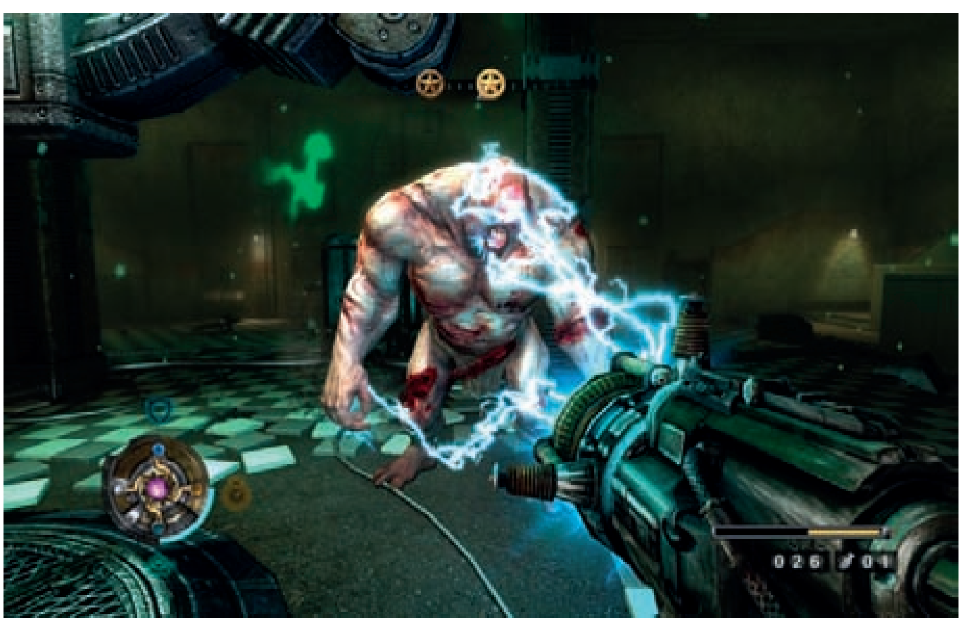
Внизу: В игре есть нацистская символика! Как такое только пропустили в печать?

ДО НУЖНОЙ ПЛАНКИ КАЧЕСТВА РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ RAVEN НЕ ДОТЯНУЛИСЬ: ЭТА ИГРА ВРЯД ЛИ ВЕРНЕТ СЕРИАЛУ БЫЛУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ.



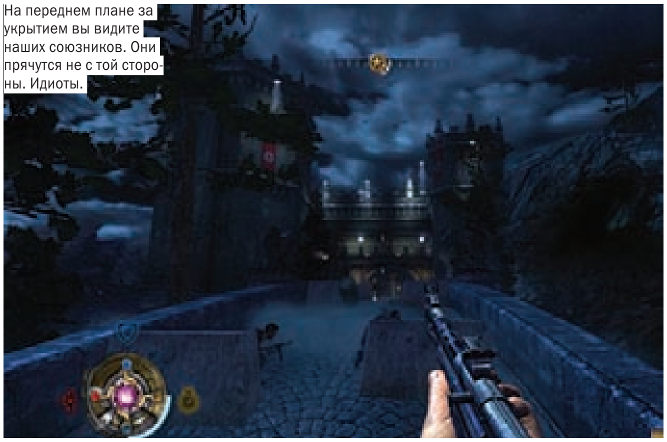
он действительно интересный. Кроме того, его можно улучшать за деньги, которые зарабатываются по ходу миссий. Навернуть глушитель, увеличить размер барабана или уменьшить отдачу – все это можно сделать у торговцев в городе, у них же вы развиваете и умения, связанные с «Вуалью». А еще в Wolfenstein можно бросать прилетевшие гранаты обратно. Так что если вы видите на экране угрожающий значок, нужно не бежать куда подальше, а, наоборот, быстро хватать «подарочек», чтобы отплатить гадам их же монетой.

Причудливому набору оружия – такая же подборка врагов. Обычных нацистов сразу отметаем: они скучные и тупые. ИИ в игре вообще довольно слабый: солдаты продолжают сидеть за укрытием, когда вы уже бьете их прикладом по уху, они в упор не видят героя и плюют на гибель товарищей. Сверхъестественные существа оказываются поинтересней. Солдат-невидимка заставит вас вжаться в угол с огнеметом в руках: паршивец подкрадывается со спины и убивает парой ударов. Если в комнате чародей, он может наложить на своих товарищей-нацистов энергетические щиты – чтобы с таким негодяем разобраться, придется брать помещение штурмом и прорываться к магу, игнорируя его заколдо-



Хронология

1939 – начало Второй мировой войны.
1945 – конец Второй мировой войны.
1981 – Castle Wolfenstein (Muse), двумерный стелс-экшн.
1984 – Beyond Castle Wolfenstein (Muse), продолжение Castle Wolfenstein в том же жанре.
1992 – Wolfenstein 3D (id Software). Именно этот шутер сделал жанр FPS популярным.
1992 – Spear of Destiny (id Software), прямое продолжение Wolfenstein 3D.
2001 – Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter), первая игра в линейке с полностью полигональной графикой.
2003 – Wolfenstein: Enemy Territory (Splash Damage), бесплатный многопользовательский шутер на основе RtCW.
2008 – Wolfenstein RPG (id Software), игра для мобильных телефонов.
2009 – Wolfenstein (Raven Software).



На переднем плане за укрытием вы видите наших союзников. Они прячутся не с той стороны. Идиоты.



Вверху: Леонид Александров сейчас будет две минуты шаблонными фразами говорить очевидные вещи, а мы не станем его слушать и пойдем заварим чаю.

ванных приятелей. Когда в зал вламывается штурмовик в тяжелых доспехах, самое время включать замедление: вы должны кружиться вокруг неприятеля и целиться в его уязвимые точки, которые подсвечиваются в потустороннем мире. А выйдя на открытое пространство, опасайтесь атаки сверху: как только вокруг вас начнут взрываться бомбы, поднимите глаза к небу – там наверняка кружат бронированные солдаты с реактивными ранцами. Остается только побыстрее спрятаться под крышу и, выглядывая оттуда, делать точные выстрелы. И это далеко не все злодеи, а есть ведь еще и очень интересные боссы. Разных типов монстров великое множество, так что тактику приходится менять регулярно – это один из главных плюсов игры.

Но даже эти положительные качества не позволяют Wolfenstein выделиться на фоне прочих образцов того же жанра. Да еще и мелкие огрехи из области геймдизайна досаждают: они накладываются один на другой, превращаясь в общий большой недочет. Разработчики простонапросто не признают житейскую логику. Например, энергетический щит здесь предохраняет от электричества, но не от огня. Почему – загадка. И это нигде не объясняется, вы узнаете об этой странности лишь опытным путем, один раз сгорев дотла. Или вот еще – если герой выходит из «Вуали» в том месте, где в реальности находится стена, его разрывает на куски. Да, тут «житейская логика» работает, но опять выходит нечестно – ведь из зеленого мира не видно, где в настоящем есть стены, а где их нет. Вы невинно меняете режим – чпок – и падаете замертво. А на экране появляется надпись, мол, извини, дружище, не повезло. Кажется, это и есть плохой геймдизайн.

Монстры регулярно выходят из давно вычищенных локаций, некоторые двери не открываются до тех пор, пока их не отопрет сценарист. Однажды героя не выпускали из комнаты, пока он не взял со стола новое оружие. Была дверь на замке, взяли ружье – и она, безо всяких объяснений, распахивается. Это, конечно, мелкие недоработки, но в таких количествах они начинают действовать на нервы.

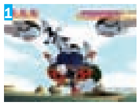
С онлайном тоже дело плохо: графика в нем становится еще хуже, а режимы игры один скучней другого. Уроки Enemy Territories никто, видимо, не усвоил. В команде, ответственной за мультиплеер, сразу после релиза Wolfenstein начались массовые увольнения – это о чем-то да говорит.

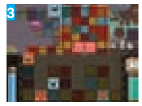
Дух сериала в новой части определенно остался – и дизайн локаций старомодный, и враги в чем-то знакомые. А вот до нужной планки качества разработчики из Raven не дотянулись: игра вряд ли вернет сериалу былую популярность. **СИ**

Внизу: Рельсовые развлечения в духе Call of Duty встречаются редко, иногда сопровождаются багами, но от этого скучней не становятся.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Klonoa 2: Lunatea's Veil
2 Wario Land: The Shake Dimension
3 Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure

6.0





Вверху: Клоноа горазд летать, размахивая длинными ушами, словно крыльями. Поскольку канонический для платформеров двойной прыжок невозможно выполнить, не схватив какого-нибудь врага, уши помогают коту избегать падения в пропасть: зажимаете кнопку, отвечающую за прыжок, – и вуаля.



Так и чувствуется, какое огромное влияние оказал Акира Торияма на добрую половину японских игровых художников: эти привидения будто удрали из Dragon Quest.

› Klonoa

Paon и Namco Bandai показывают, как на широком экране выглядит игра для консоли пятого поколения, наскоро замаскированная под игру для консоли поколения седьмого. Ничего путного, к сожалению, не продемонстрировали: Klonoa покупаешь для себя, но в итоге отдаешь тому, кто помладше.



ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.platform
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Paon
Количество игроков:
1
Ведущий дизайнер:
Хидео Ёсидзава
Онлайн:
www.klonoagame.com
Страна происхождения:
Япония

В апреле этого года Хидео Ёсидзава, создатель сериала Klonoa, заявил, что десять лет назад возможности первой PlayStation не позволили ему обрисовать мир Door to Phantomile таким, каким он предстал перед ним в воображении, но теперь, когда к услугам творца – мощь Wii, он покажет чудесный Фантомиль во всем его безумном величии. Немногочисленных поклонников цикла эта весть, безусловно, заворожила – они немедленно вспомнили Klonoa 2: Lunatea's Veil, вышедшую восемь лет назад на PlayStation 2, технические характеристики которой едва ли уступают нынешней консоли «большой N». В свое время Lunatea's Veil стала для современных двухмерных платформеров тем же, чем является фильм «Герой» Чжана Имоу по отношению к прочим картинам о восточных боевых искусствах: образцом идеала для всех возрастов, безупречно красивым, простым и глубоким одновременно. Мы были вправе ожидать, что римейк первой части будет, соответственно, сравним хотя бы с «Домом Летающих Кинжалов», но получили, скорее, «Седовласую невесту» – вторичную, грубую, бледную копию того, чем могла бы оказаться Klonoa, если бы Ёсидзава-сан не ограничился обязанностями продюсера.

Обещанного «чудесного превращения» не случилось: красоты Klonoa навевают воспоминания о временах гибели Dreamcast и раннем безрыбье на PlayStation 2 – рядом с красочной, полной жизни Лунатией обновленный Фантомиль выглядит мертвой пустыней.

В Lunatea's Veil Клоноа разгуливал по мощеным дорогам или тропинкам, поросшим густой травой, с краю его взору открывался целый мир, в подлинности которого почти не получалось сомневаться; вместе с героем мы наблюдали, как ветер носит листья, смотрели на водопады и с трудом переводили взгляд на огромных щук, прыгающих оттуда, из глубины, прямо через наш путь, стремясь проглотить ушастого котенка. Чтобы перемахивать через пропасти, Клоноа нередко доводилось почувствовать себя ядром в пушке, а совсем большие расстояния ему помогали преодолевать доска для серфинга или, например, летающий скат. Мнимый оператор не оставался в тени, когда приходило время подать этому сумасшествию еще капельку динамичности – он брал такие острые углы, что иной раз казалось, будто кот мог гулять не в двух, а сразу в трех плоскостях. Lunatea's Veil посчастливилось явиться на свет именно тогда, когда разработчики еще не научились массово перебарщивать с использованием технологии cel-shading и применяли ее для создания умопомрачительных картин и живописных пейзажей, элегантных контуров и пастельных фонов.

Игра, из названия которой зачем-то удален подзаголовок Door to Phantomile, ничем подобным не облагорожена. Большую часть приключения Клоноа и его лучший друг Хьюпо – дух, живущий в волшебном кольце, – бродят либо по выдаваемой за газон зеленой мазне, либо по мазне коричневой, символизирующей древесину, либо по чему-то вроде серых бетонных блоков. Вид нашим избранным спасателям чаще всего открывается то на сплошную темную пелену, то на какие-нибудь стены замка. Между «слоями» уровней обладатель кепки со значком Пакмена перемещается на унылых летающих платформах, а для любителей острых ощущений заготовлены несколько заездов на вагонетках, каждый из которых длится хорошо если десять секунд; при этом сценарий предоставлял блестящие возможности для создания чего-то действительно стоящего – пару раз героям помогали летающие рыбки Карал и Памела, но авторы

Сюжет

Фантомиль – загадочный мир, строящийся из снов, которые видят люди по ночам. Котенку Клоноа снится кошмар: в гору неподалеку от его жилья врезается воздушный корабль. Однажды сон сбывается, Клоноа отправляется на место происшествия и встречает там двух страшных существ – Гадиуса и Джокера – они планируют наводнить Фантомиль кошмарами; для этого им требуются певица Лефиза и Лунный кулон. Девушка уже в руках злодеев, и Клоноа набирается решимости предотвратить трагедию – не дать врагам завладеть кулоном, одолеть их и спасти Лефизу.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Все для самых маленьких: низшая отметка на шкале сложности, доступное повествование, предельно одухотворенные герои и напыщенные злодеи.

НЕДОСТАТКИ Графика «обновлена» спустя рукава; лет десять назад такое бы еще сошло, но сегодня – мимо. Вы уже отучились в пятом классе? Тогда сюжетные сцены точно не выдержите.

РЕЗЮМЕ Если Klonoa 2: Lunatea's Veil находится в числе ваших любимых игр для PlayStation 2, а первой части вы никогда не видели, но думаете, что римейк для Wii подарит вам те же самые часы наслаждения, – немедленно выбросьте эти мысли из головы. В Klonoa вы увидите сырую, недоделанную версию излюбленного платформера, лишенную половины всего волшебного, что в нем было. Лучше достаньте консоль от Sony и освежите в памяти вторую часть, а римейк первой подсуньте младшему братику или сестренке – там все специально для них.



В Lunatea's Veil схватки с боссами организованы по той же схеме – Клоноа нарезает круги, хватая все, что хватается, и атакует уязвимые места врага – однако во второй части они заслуживают сравнения скорее с пазлами, чем с проверкой ловкости пальцев.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Опасная штука эти римейки. С одной стороны, от них все ждут повторения «тех самых впечатлений», обратного билета в детство, встречи со старыми друзьями… С другой – требуют графического лоска, большой работы над ошибками, современных стандартов качества и многодневной продолжительности в придачу. А ведь так не бывает. Ну, почти не бывает. Любой римейк всецело зависит от основы, и если сама основа эта чрезмерно устарела, – рассыпается под пальцами не то что современного геймера – того самого ностальгирующего фаната; и уже мало сменить лишь графику да переснять видеовставки, нужен капитальный ремонт. А еще лучше – вообще не эксгумировать такую игру, а вместо этого перезапустить сериал с нуля или хотя бы подарить давним поклонникам нормальный, современный, конкурентоспособный сиквел.

РЯДОМ С КРАСОЧНОЙ, ПОЛНОЙ ЖИЗНИ ЛУНАТИЕЙ ОБНОВЛЕННЫЙ ФАНТОМИЛЬ ВЫГЛЯДИТ МЕРТВОЙ ПУСТЫНЕЙ.

предпочли так и оставить эти моменты материалом для сюжетных сцен, которые было бы интересно смотреть разве что на ускоренной перемотке.

Аналогичного подхода достоин и остальной «видеоматериал». Диалоги до такой степени нацелены на младшую дошкольную аудиторию, что глупости, срывающиеся с губ персонажей сериала Pokemon, покажутся вам строчками из пьес Тома Стоппарда: здесь используются все до единого самые часто употребляемые слова английского языка. Lunatea's Veil, несомненно, тоже была написана не как The Curse of Monkey Island или BioShock, но там, по крайней мере, встречалось смешное слово «yonder».

Klonoa даже умудряется быть и слишком короткой, и чересчур продолжительной: полное прохождение не занимает и пяти часов, зато в финале припасен такой слоеный пирог из фальшь-концовок, что успеваешь проклясть все на свете и рискуешь не увидеть ни по-хорошему шокирующей развязки, ни слегка грустных завершающих титров.

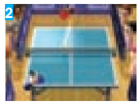
У Paon получилась игра, предназначенная для детей и тех, кто даже после Mega Drive и Super Nintendo садился исключительно за двухмерные платформеры, полностью игнорируя все прочие сокровища гейминга. Как следствие, любителям всех прочих сокровищ гейминга лучше бы проигнорировать Klonoa и обратить внимание на Wario Land: The Shake Dimension, Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure и LittleBigPlanet, затаившись в ожидании римейка Lunatea's Veil и полноценной третьей части сериала, о создании которых Ёсидзава-сан сейчас абстрактно размышляет. **СИ**







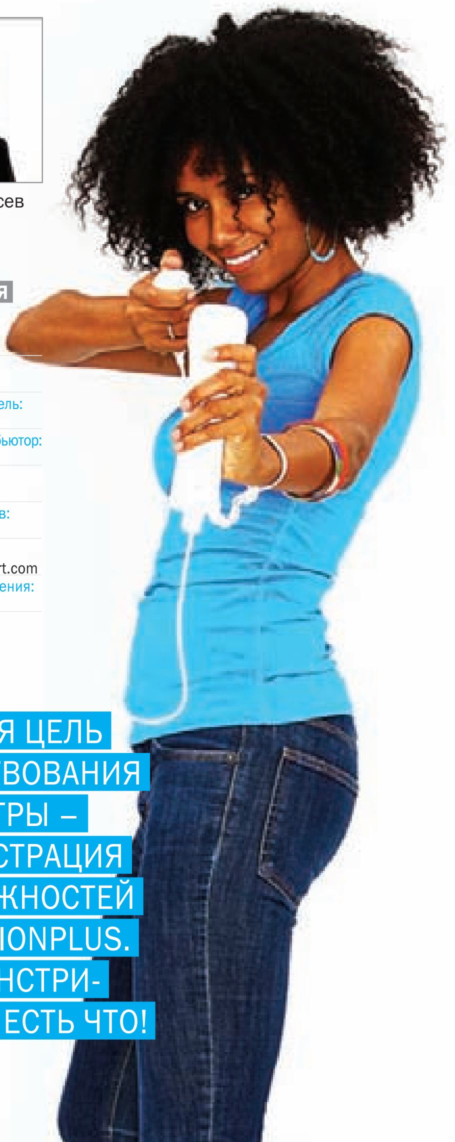
ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Wii Sports
2 Wii Play
3 EA Sports Active

8.0

ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР — СТРАНА ИГР
ЗА НОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Дмитрий Карасев



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
sport.mini-games
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Nintendo EAD
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.wiisportsresort.com
Страна происхождения:
Япония

ГЛАВНАЯ ЦЕЛЬ СУЩЕСТВОВАНИЯ ЭТОЙ ИГРЫ – ДЕМОНСТРАЦИЯ ВОЗМОЖНОСТЕЙ WII MOTIONPLUS. А ДЕМОНСТРИРОВАТЬ ЕСТЬ ЧТО!

› Wii Sports Resort

«Wii – это всерьез и надолго», – утверждала корпорация имени братьев Марио, предъявляя в качестве подтверждения уникальные возможности пульта Wiimote. Но время не стоит на месте, и публика требует свежих доказательств. Для Nintendo настала пора выложить на стол новый козырь.

Трудно сказать, на скольких китах зиждется успех Wii, но Wii Sports наверняка является одним из самых выносливых. Вышедшая три года назад игра стала одной большой иллюстрацией возможностей пульта Wiimote и подарила обладателям консоли от Nintendo игровой опыт, не доступный владельцам других приставок. Но время, как уже было сказано, постоянно движется вперед. Экранный теннисист, повторяющий взмах руки с Wiimote, давно не вызывает прежнего восторга. Поддержать знамя Nintendo призвана Wii Sports Resort, а также прилагающееся к ней устройство под названием Wii MotionPlus… Хотя нет, совсем наоборот! Это игра прилагается к новому устройству. Главная цель существования Wii Sports Resort в этом мире – наглядная демонстрация возможностей Wii MotionPlus. Благо, демонстрировать есть что. Простая с виду коробочка, подключаемая к Wiimote и увеличивающая его вес от силы граммов на пять, на первый взгляд всего лишь повышает чувствительность пульта. Но, как показывает Wii Sports Resort, этого достаточно, чтобы полностью изменить впечатление от уже знакомых игр.

Очень обитаемый остров

Справедливости ради надо отметить: из 12 мини-игр, которые составляют Wii Sports Resort, лишь треть перекочевала из Wii Sports и других творений Nintendo. Остальные – совершенно новые, но если вы хотите лучше оценить возможности Wii MotionPlus, то начинать прогулку по «спортивному курорту Wii» лучше с уже знакомых видов спорта. Взять, например, настольный теннис, который пришел на смену теннису большому. Если раньше пульт передавал направление и силу удара ракеткой, то теперь он улавливает еще и то, как эта ракетка расположена. Никто не мешает закрутить мяч или выполнить резаный удар. Благодаря этому давно знакомая игра обретает новое измерение, а прежний опыт оказывается устаревшим – теннисное искусство приходится осваивать заново.

Именно на возросшую чувствительность Wiimote напирает большинство мини-игр. Взять хотя бы ту, в которой нужно бросать фрисби собаке. Достаточно сделать всего несколько подач, чтобы понять, насколько улучшилась чувствительность Wiimote. При желании вы можете выполнить любой бросок, какой захочется – хоть запустить диск вертикально в небо, хоть отправить его по дуге так, чтобы он вернулся к вам. В общем, от души поиздеваться над псом.

Простые движения

Когда издеваться надоест, можно двигаться дальше. Весьма любопытными представляются гонки на каноэ, во время которых вы держите Wiimote горизонтально (он

Инструкция по применению

Wii Sports Resort отлично знакомит не только со всеми преимуществами Wii MotionPlus, но и служит наглядным доказательством того, что новое устройство пока работает не идеально. Самой распространенной является проблема с позиционированием Wiimote – иногда движения персонажа на экране перестают совпадать с движениями вашей руки. Для устранения проблемы нужно направить Wiimote на экран и нажать одну кнопку – не смертельно, но текущий раунд можно считать проигранным. Другая проблема заключается в том, что при малейшем загрязнении сенсорной панели движения начинают отображаться зеркально (во время фехтования, например, персонаж будет держать меч острием к себе). Кроме того, пульт часто требует делать перекалибровку – его нужно положить на ровную поверхность и подождать пару секунд. Со временем это начинает несколько раздражать. Nintendo уже заявила, что работает над устранением недостатков и что в новых играх таких проблем уже не будет.



НАШ ВЕРДИКТ

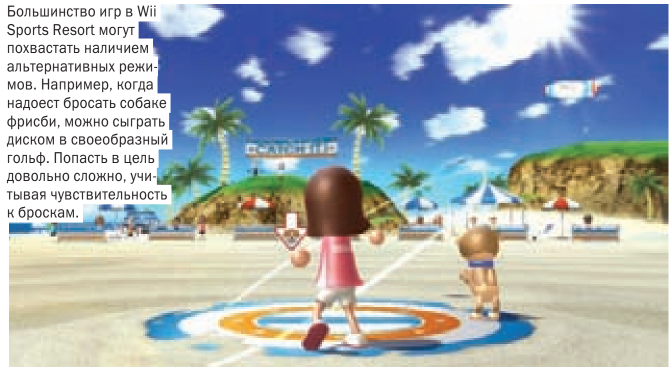
ДОСТОИНСТВА Отличное использование преимуществ Wii MotionPlus, большой выбор новых мини-игр и возможность получить свежие впечатления от игр уже знакомых.

НЕДОСТАТКИ Некоторые «виды спорта» не дотягивают до общего уровня. Для совместного развлечения необходим второй Wii MotionPlus. Графика все еще чересчур схематична.

РЕЗЮМЕ Nintendo не поскупилась сделать отдельную игру, демонстрирующую достоинства нового устройства, Wii MotionPlus. И не зря – благодаря увеличившейся чувствительности Wiimote привычные теннисы и боулинги заиграли новыми красками. Не говоря уже о том, что Wii Sports Resort предлагает большой набор возможностей, прежде не встречавшихся. Конечно, Wii Sports Resort не назвать идеалом, но в одном сомневаться не приходится: появление Wii MotionPlus действительно открывает новую главу в истории Wii.



Порой Wiimote оказывается слишком чувствительным. В играх на аккуратность, вроде стрельбы из лука, приходится постоянно напрягать кисть, чтобы прицел не дрожал. Это утомляет, ведь контроллер нужно держать на весу.


Большинство игр в Wii Sports Resort могут похвастать наличием альтернативных режимов. Например, когда надоест бросать собаке фрисби, можно сыграть диском в своеобразный гольф. Попасть в цель довольно сложно, учитывая чувствительность к броскам.

имитирует весло) и отчаянно «гребете» то вправо, то влево, пытаясь одновременно опередить конкурентов и не дать течению развернуть лодку. Можно попробовать себя в стрельбе из лука. Это, конечно, не самая динамичная забава, но по увлекательности не уступает всем остальным. А главное – попытки прицелиться как можно точнее позволяют оценить новую грань возможностей чудо-пульта.

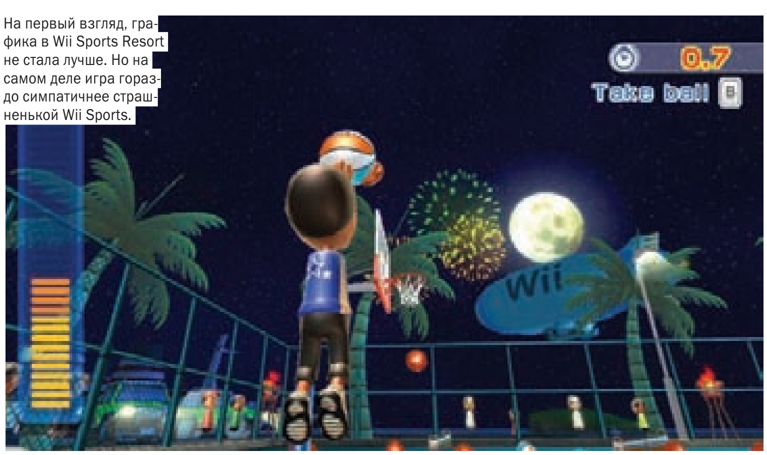
Впрочем, достоинства Wii Sports Resort не исчерпываются одним лишь новым устройством. Многие мини-игры интересны и сами по себе. Допустим, фехтование, где вы сходитесь один на один с оппонентом на открытой площадке: поединок вызывает такой всплеск азарта, что игра с живым партнером едва не перерастает в реальную драку. Альтернативные режимы позволяют совместно сразиться с целой толпой противников или соревноваться в скоростной рубке различных предметов – что на практике тоже оказывается хорошим источником адреналина. Ну а то, что Wii MotionPlus позволяет использовать огромный арсенал фехтовальных приемов, немало подогревает интерес.

Не все курорты одинаково полезны

Конечно, Wii Sports Resort не идеальна. Здесь есть игры не то чтобы скучные, а просто проходные. Например, перерисованные с Wave Race гонки на водных мотоциклах, где вам предлагается пройти трассу за указанное время. Или катание на водных лыжах, требующее лишь одного – подпрыгнуть на трамплине и удачно приземлиться на воду. Весело, интересно, но слишком уж просто и предсказуемо – а это значит, что всерьез такие мини-игры все равно не зацепят. Поправить дело иногда можно с помощью товарищей. Как и большинство других игр от Nintendo, Wii Sports Resort с друзьями и без них – это, простите за клише, две большие разницы. Унылое катание на лодках вдруг превращается в увлекательную гонку, а к неспешному полету над тропическим островом добавляется возможность подбить транспортное средство товарища. Даже в тех играх, где виртуальные соперники готовы оказать достойное сопротивление, наличие живых противников делает происходящее в разы интереснее.

Два по цене одного

В Nintendo, правда, немного хитрят: ведь если один контроллер бесплатно прилагается к игре, то второй уже придется покупать за свои деньги. Но, ей-богу, оно того стоит. «Оно» – то самое море удовольствия и новых впечатлений, что способен подарить новый девайс от Nintendo. После Wii Sports Resort мир и люди вокруг уже никогда не будут такими, как прежде, – по крайней мере, та часть, которая владеет приставкой Wii. **СИ**



На первый взгляд, графика в Wii Sports Resort не стала лучше. Но на самом деле игра гораздо симпатичнее страшненькой Wii Sports.

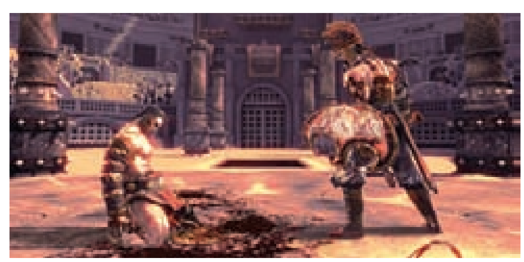
Взгляд в будущее

Вы не можете решиться, стоит ли приобретать Wii MotionPlus? В помощь вам мы составили список игр для Wii, которые выйдут в скором времени и обязуются обеспечить вас поддержкой этого устройства.

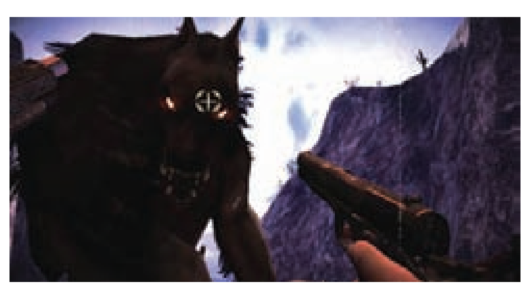
Red Steel 2 (первый квартал 2010 года) – боевик, в котором вы можете специализироваться либо на огнестрельном оружии, либо на фехтовании. Учитывая, насколько интересными получились сражения на мечах в Wii Sports Resort, – должно быть здорово.



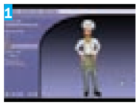
Gladiator A.D. (2010 год) – «фехтовальный» файтинг, который создатели описывают как «смесь Fight Night с самурайскими дуэлями».



The Grinder (2010 год) – survival horror, в котором вам предстоит выбрать одного из четырех персонажей и прорубиться сквозь толпы зомби и вампиров. На этот раз Wii MotionPlus пригодится для более меткой стрельбы по нечисти.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



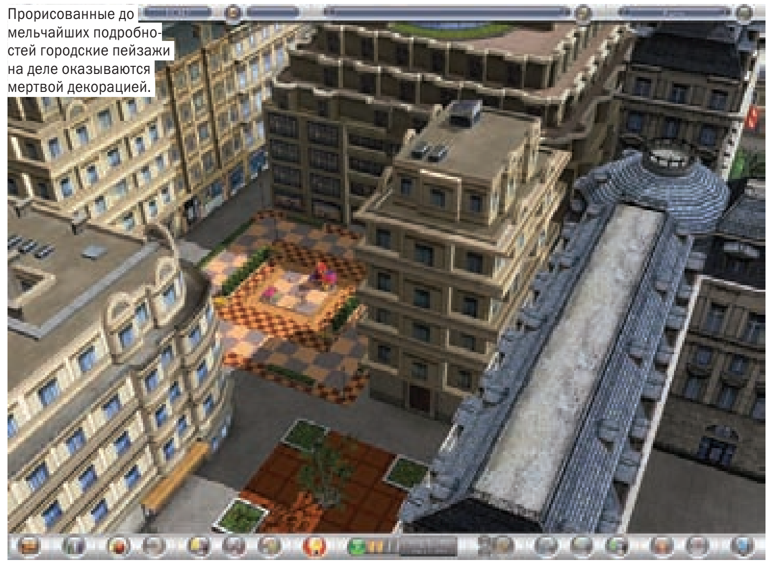


1 Restaurant Empire
2 Hotel Giant 2
3 Pizza Connection 2

6.0



Вверху: Если бы игры могли передавать вкус и запах, цены бы «Ресторанной империи» не было.



Прорисованные до мельчайших подробностей городские пейзажи на деле оказываются мертвой декорацией.



ТЕКСТ
Даша Меринова

› Restaurant Empire 2

Когда-то в геймерских кругах возник миф о том, что любая игра со словом «tycoon» в названии обречена на провал, потому что слово это проклято. Неважно, шла ли речь о строительстве зоопарка, автозавода или даже тюрьмы – стоило только написать роковые шесть букв, как на игру тут же набрасывались беспощадные критики и она навеки исчезала. Некоторые разработчики в миф поверили и придумали контрзаклинание. Так появились бесчисленные «могулы» или вот, например, «империи». Увы, оказалось, что не в слове дело.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.tycoon
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель
«Акелла»
Разработчик:
Enlight
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.enlight.com/re2
Страна происхождения:
Китай (Гонконг)

Тем, кто знаком с первой частью Restaurant Empire, будет интересно узнать, что кампанию вы начинаете со старым знакомым Армандом. Его дядя уходит на пенсию, и Арманду остаются те же три ресторана, которыми вы управляли к концу предыдущей главы кулинарной саги. Авторы решили подсластить пилюлю, подключив к игре жену Арманда, вместе с которой нам предстоит осваивать новые меню: кофейное и десертное. Согласитесь, добавку можно было подать как аддон, а не полноценное продолжение.

В целом перед нами вновь «Ресторанная империя», только с улучшенной графикой. Интерфейс, который заставлял изрядно помучиться, остался таким же непобедимым. Чтобы составить меню или заменить ингредиенты на более качественные, вам по-прежнему придется раз за разом пролистывать весь список блюд. Разработчики подлили масла в огонь – в меню отныне более сотни яств. Прорисованные до мельчайших подробностей,

Пища для размышлений

После нескольких часов, проведенных в «Ресторанной империи 2», это окно будет сниться вам еще очень долго. Все ваши рецепты, все ингредиенты, все блюда находятся здесь, и чтобы не заплутать и ничего не перепутать, лучше заранее подготовиться:



1. **Категории, на которые делятся блюда: от легких закусок до десертов.**
2. **Выпадающий список блюд. Как-то отсортировать эти объемистые перечни нельзя. Готовьтесь к постоянному скроллингу.**
3. **Общий рейтинг блюда. Зависит от умений ваших поваров и от рейтинга имеющихся ингредиентов.**
4. **Требования к готовке. Для того чтобы иметь возможность приготовить любое блюдо, вы должны будете приобрести все оборудование, какое предоставляет игра. Не экономьте на размерах кухни!**
5. **Кухни и меню, к которым относится блюдо. В данном случае это французский десерт. В игре также доступны американская, итальянская и немецкая кухни, и кофейное меню.**
6. **Ингредиенты. Здесь предоставлена полная информация о количестве и качестве необходимых «элементов поварской таблицы». Добавь авторы рекомендации по приготовлению, получилась бы полноценная кулинарная книга. Вам постоянно будут предлагать продукты получше, так что не забывайте заменять старые ингредиенты новыми.**

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Если вы собрались участвовать в кулинарной викторине, «Ресторанная империя 2» легко поможет выучить более сотни названий блюд.

НЕДОСТАТКИ Лишенный какой-либо оригинальности геймплей на первое, недружественный интерфейс на второе и скука вместо компота. Кушать подано!

РЕЗЮМЕ «Ресторанную империю 2» явно готовили из неправильных ингредиентов. Где-то переборщили с интерфейсом, где-то не досыпали геймплея. Получилось вроде ничего, но второй раз кушать это блюдо как-то не хочется. Со времен первой части игры изменилась разве что графика, да добавилось несколько игровых деталей. Удивительно, что спустя целых шесть лет нам подают все те же макароны и даже соус не сподобились сменить.



Само здание и интерьеры можно оформить в том или ином стиле, в зависимости от выбранной кухни.



они действительно выглядят преаппетитно, но обращать внимание на такие мелочи нет времени. На обустройство самого ресторана по-прежнему тратится минут десять: купить и расставить столики подороже да повесить побольше картин. Ведь главное – графа «привлекательность для клиентов», а не то, будет ли интерьер радовать глаз игрока.

О персонале известно немного – уровень навыков и некая «мораль», которая напрямую зависит от зарплаты. Как-то очеловечить сотрудников разработчики не решились. Очень зря, так как, знай мы, каковы манеры этих людей, можно было бы сразу выгнать тех, кто снижает рейтинг заведения, и клиентам не пришлось бы жаловаться на грубость и неприветливость очередного Марио.

С поварами несколько сложнее, каждый кудесник шумовки и половника – дока в какой-нибудь из национальных кухонь. Повышаться их навыки будут со временем – чем чаще повар готовит то или иное блюдо, тем оно выходит вкуснее. Также можно отправить своего протеже на кулинарное шоу, которое проходит на стадионе в городе. Выбрали повара, указали, в чем он больший мастер, и в бой. Мы ему помогаем, участвуя в мини-играх. Впрочем, геймплей они не разнообразят – с одним и тем же блюдом можно выигрывать бесконечно.

Клиенты и дичь

Посетители нас интересуют, исключительно когда переступают порог ресторана. Утром они заказывают легкие блюда, вечером, соответственно, полноценно ужинают. Наблюдать за ними довольно занятно. Прожорливые человечки приходят парами и в одиночку, общаются за столом или разговаривают по мобильному. В общем, ведут себя вполне естественно. Жаль только, что геймплею от этого ни холодно ни жарко, так как главная битва разворачивается в списках и графиках.

«Жалобная книга» заполняется быстрее, чем вы успеваете произнести слово «кулебяка». Сетуют на все: на шум в помещении, отсутствие свободных мест, неприветливость персонала, холодную и невкусную еду. Решить все эти проблемы одним махом невозможно. Например, чтобы служащие стали повеживее, следует вложить деньги в их обучение. Можно перестроить ресторан таким образом, чтобы официанты шустрее доставляли еду, но смысла в этом немного – пища все равно будет оставаться холодной, даже если на вас работает целая орава поваров. Такова игровая действительность – слишком много условий, которые нельзя выполнить.

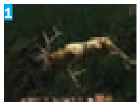
ПРОЖОРЛИВЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ ПРИХОДЯТ ПАРАМИ И В ОДИНОЧКУ, ОБЩАЮТСЯ ЗА СТОЛОМ ИЛИ РАЗГОВАРИВАЮТ ПО МОБИЛЬНОМУ. ЖАЛЬ, ЧТО ГЕЙМПЛЕЮ ОТ ЭТОГО НИ ХОЛОДНО НИ ЖАРКО.

Огромный город вокруг, будь он хоть Парижем, хоть Римом, притворяется полуживым только в кампании, в режиме песочницы превращаясь в бесполезную мертвую декорацию. О каком-то разнообразии в процессе строительства ресторана не может быть и речи. Чем дороже предмет в заведении, тем больше радости он приносит посетителям, соответственно повышая рейтинг, и неважно, что от этого пострадает ваше чувство прекрасного. Заботы о постоянно пополняющемся списке меню и новых ингредиентах нельзя возложить на виртуального менеджера, кнопки «сделать все вкусным и оставить меня в покое» здесь не предусмотрено. Однако, если мы и пытаемся как-то действовать, игра опять же ставит палки в колеса, и выглядят эти препоны не житейскими трудностями, подстерегающими ресторатора, а обычными недосмотрами разработчиков. И здесь не спасают положение ни симпатичная графика, ни сотни блюд, от которых текут слюнки. **СИ**



Слева: Типичная планировка ресторана. О помостах, лесенках, диагональных стенах и вообще каком-либо архитектурном разнообразии приходится только мечтать.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



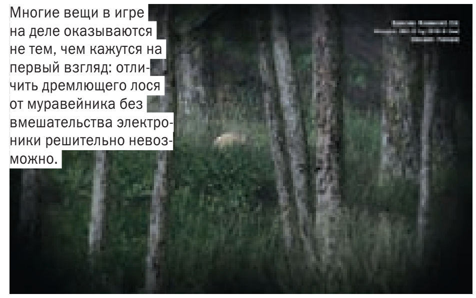


1 Cabela's Big Game Hunter 6
2 Trophy Hunter 2003: Rocky Mountain Adventures
3 The Path

8.0

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ — СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР


Для неудачников предусмотрены специальные фанерные олени: если живой зверь упорно вас избегает, всегда можно вернуться на базу и отстрелить голову искусственному.


Многие вещи в игре на деле оказываются не тем, чем кажутся на первый взгляд: отличить дремлющего лося от муравейника без вмешательства электроники решительно невозможно.

СЕКРЕТ!

Самое глупое, что может сделать в The Hunter охотник-новичок – поскакать козликом напролом в чащу. В лучшем случае это приведет к тому, что мирно спящий в кустах лось быстро удерет; в худшем – вся живность в радиусе километра переместится в радиус десяти километров. Охотники не бегают, охотники ходят – мягко, крадучись и, желательно, со скоростью десять метров в год, иначе о надежде хоть одним глазом увидеть зверя можно с чистой душой забыть.


ТЕКСТ
Олег Чеботарев

› The Hunter

Общеизвестно, что все охотники делятся на две категории: первые ходят в лес за добычей и адреналином, вторые – жечь костры, распивать водку и петь дурными голосами песни Михаила Круга. Ни тем, ни другим The Hunter по большому счету не интересна; ее цель – люди, более или менее представляющие себе, за какое место надо брать ружье, но в то же время предпочитающие стрелять ненастоящих зверей компьютерной мышью.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
sports.nature.hunting
Зарубежный издатель:
Emote Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Avalanche Studios
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.thehunter.com
Страна происхождения:
Швеция

Игра не собирается развлекать и вообще поначалу настроена к вам предельно недружелюбно; беженцам из легкомысленных FPS здесь делать нечего – уснут еще на подходе. В каком-то смысле The Hunter не игра вовсе; здесь можно поохотиться или сходить на экскурсию, но в обоих случаях 99% экранного времени перед нами живописно шевелят ветвями елки.

Ухо от селедки

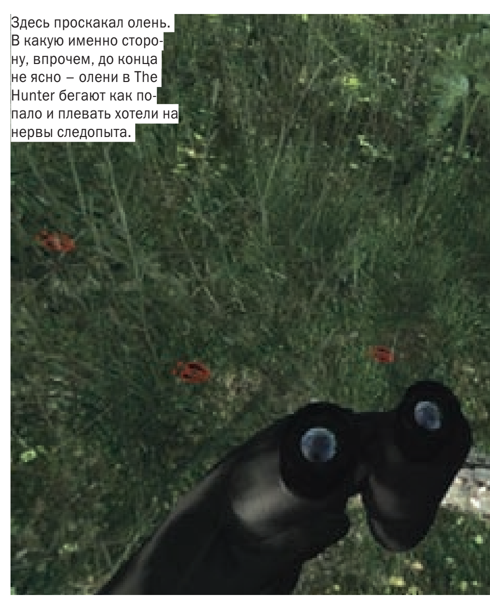
Исторически сложилось, что симуляторы охоты выходят на широкий рынок с одной-единственной целью – максимально быстро продаться хоть кому-нибудь, чтобы энтузиастам-разработчикам хватило денег на следующую серию. О качестве при этом традиционно никто не думает – ни разработчики (в гробу они его видали), ни покупатели (которые в принципе не отказались бы от чего-нибудь более интересного на ту же тему, но просить не у кого). Исключения редки, как пингвины в Арктике – даже относительно вменяемые сериалы Trophy Hunter и Cabela's Big Game Hunter сдулись еще лет пять назад и сегодня продолжают выплевывать сиквелы исключительно по инерции.

The Hunter вломился на это сборище убогих неожиданно: даже на стадии бета-теста нельзя было понять, на что будет похож финальный результат; так или иначе, все ждали лучший в мире симулятор охоты. Что в итоге и получилось, вот только область симуляции оказалась немного шире, чем предполагалось: The Hunter – лучшая в мире игра про лес.

Сама по себе The Hunter бесплатна: клиент можно совершенно свободно скачать с официального сайта, предварительно зарегистрировавшись и присмотрев себе аватара (что, кстати, непросто – выбирать приходится из довольно богатого каталога идиотов и куриц). Сетевая составляющая игры ограничивается подсчетом статистики – насколько хорошо охотник стреляет, ходит по следу и способен ли почуять жертву за километр. Там же можно помериться ружьями с коллегами и, при желании, прикупить за небольшие деньги членство в местной высшей лиге – чтобы игра разрешила стрелять в койотов и редких здесь индеек, а не только в деревья и оленей (бонусом к лицензии идет бесконечный боезапас и разные мелкие удобства). Характерная деталь: запустить The Hunter напрямую с компьютера невозможно – охота всегда начинается с нажатия специальной кнопки на сайте; следовательно, сидеть в оффлайне, задвинув подальше статистику, нельзя в принципе. Все по-взрослому.

Человек с ружьем

Как и положено, игра начинается на охотничьей базе: за спиной – винтовка, в руке – навигатор, где-то в лесополосе самодовольно блеют олени. Первая мысль: скорее в чащу! Инстинктивно выхватываем манок и прыгаем в первые попавшиеся кусты, истошно сигналя непонятно кому синтетическим козлиным фальцетом. Спустя


Здесь проскакал олень. В какую именно сторону, впрочем, до конца не ясно – олени в The Hunter бегают как попало и плевать хотели на нервы следопыта.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА The Hunter настолько близка (технически и визуально) к настоящей охоте, что успешно ее заменяет; разбираться в породах оленей при этом совсем не обязательно.

НЕДОСТАТКИ Любителям обычных шутеров будет непросто приспособиться к новым правилам. Иногда игра спотыкается и падает замертво.

РЕЗЮМЕ Сюда приходят охотиться, гулять по лесу, щелкать красивые картинки для открыток, но уж точно не играть – дикий охотничий азарт, как и в жизни, вспыхивает внезапно, и очень быстро сменяется умиротворенным спокойствием, а большую часть времени на экране вообще ничего не происходит. Песчаные пляжи сменяются сосновыми борами, а те – залитыми солнцем лугами и холмами; впрочем, даже просто бродить, наслаждаясь идиллическими пейзажами, можно бесконечно – комары здесь, к счастью, не предусмотрены.



Совет №3. Купите «ТВИСТЕР»!

Не все самые увлекательные игры компьютерные. «ТВИСТЕР» – это прекрасная игра для компании друзей и вечеринок. А что ещё важнее, она даст хорошую нагрузку на твоё тело! Но всю усталость от игры компенсирует удовольствие и радость!

НА ОПРЕДЕЛЕННОМ ЭТАПЕ THE HUNTER ОКОНЧАТЕЛЬНО ПЕРЕСТАЕТ БЫТЬ СИМУЛЯТОРОМ ОХОТНИКА И ПРЕВРАЩАЕТСЯ В СИМУЛЯТОР НЕПОНЯТНО ЧЕГО.

примерно час становится ясно: что-то здесь не так. Зверей нет! Со всех сторон – листва, в которой красивыми бликами играет солнце, и ни одного травоядного. Гневно стреляем наугад в мелькнувшее за деревом что-то; толку – ноль: «что-то» оказывается динамической тенью пенька и умирать отказывается.

Постепенно приходит понимание: ставшие стандартом для сотен миллионов игр от Cabela's правила здесь не работают; придется придумывать новые. Первой отправляется в отставку клавиша бега: олени и лоси слышат звук хрустнувшей под каблуком ветки, даже если между зверем и охотником километр кустов и деревьев; к тому же, пробежав в полном обмундировании десяток метров, герой начинает отвратительно пыхтеть. В навигаторе неожиданно обнаруживаются датчик шума и функция трекинга цели; звери наконец перестают быть невидимыми и неуловимыми источниками мычания и время от времени дают на себя посмотреть (разумеется, в бинокль; средний олень или индейка обычно успевают скрыться из виду за секунду до того, как охотник сообразит, что неплохо бы достать винтовку). Подсказки, которые мы по глупости не замечали, обнаруживаются прямо под носом: разнообразнейшие следы, кучки чего-то неприятного, спящий в кустах лось – шаг за шагом, выстрел за выстрелом мы учимся выделять на фоне пасторальных пейзажей важные «улики». Удачно подстрелив первого зверя, мы понимаем: если виртуальная охота чем-то и отличается от настоящей, то уж точно не накалом страстей.



Внизу: Лосихе не повезло: секунду спустя она получит пулю. Редкий случай; обычно в The Hunter пулю получает какое-нибудь дерево.



Лесные братья

На определенном этапе The Hunter окончательно перестает быть симулятором охотника и превращается в симулятор непонятно чего. Avalanche Studios в свое время сделала развеселую аркаду Just Cause про сурового мужчину с пистолетами, устраивающего беспредел на отдельно взятом архипелаге; в The Hunter все то же самое – разве что тише, спокойнее и нельзя стрелять в людей. В остальном игра, как и Just Cause, старается лишний раз не тревожить нас: здесь есть миссии, но выполнять их совсем необязательно; есть звери, но охотиться на них будет не каждый; есть, наконец, оружие, но на деле полезнее любой винтовки оказывается цифровая камера, которую герой всюду таскает с собой – фотографировать тут и вправду есть что.

Здесь можно уйти в лес, разлечься на залитой солнцем поляне и играть до ночи в арканоид на навигаторе, слушая, как вокруг блеют птицы и чирикают олени. В дождь всякая тяга к охоте пропадает напрочь: хочется разбить палатку, хлебнуть чего-нибудь крепкого и слушать футбол по радио. Искать особо уютные уголки леса гораздо интереснее, чем выслеживать живность, а найти и подстрелить своего первого оленя – гораздо интереснее, чем разглядывать пейзажи. Парадокс кажется неразрешимым лишь поначалу; рано или поздно игра выключает мимикрию, открывает суть, и все мигом встает на свои места: The Hunter – симулятор фотоохотника. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Commander: Europe at War
2 Hearts of Iron 2
3 War Leaders: Clash of Nations

7.5

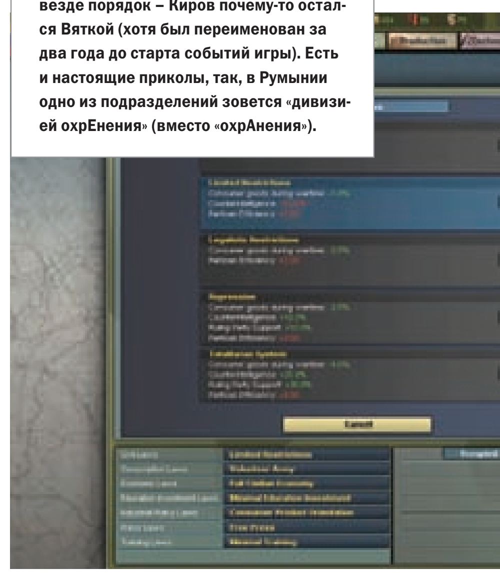
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Андрей Окушко

Hearts of Iron III

Полный список изменений и исправлений в патче 1.1 занял бы несколько журнальных страниц, но главное, что было улучшено, так это быстродействие (релиз, благодаря увеличению числа провинций, а также обсчету массы разнообразных параметров, просто нереально тормозил даже на самых-самых современных машинах). Кстати, недавно появилась «заплатка» и для русской версии.
Локализация от Snowball (у нас игра называется «День Победы III») неплоха, но не без изъянов. Порой попадаются непереведенные надписи и откровенные ляпы. Например, одна и та же фамилия «Трухильо» встречается в двух вариантах написания. Транскрипция японских названий зачастую не выдерживает никакой критики. С именами городов тоже не везде порядок – Киров почему-то остался Вяткой (хотя был переименован за два года до старта событий игры). Есть и настоящие приколы, так, в Румынии одно из подразделений зовется «дивизией охрЕнения» (вместо «охрАнения»).



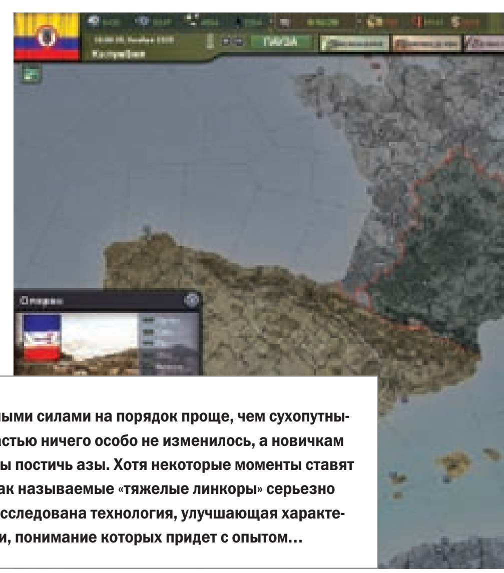
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Paradox Interactive
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.paradoxplaza.com
Страна происхождения:
Швеция

Черчилль как-то сказал: «Если мы сможем выстоять, Европа сбросит иго нацизма и перед всем миром откроются широкие залитые солнцем горизонты…» Впрочем, чтобы сбросить иго нацизма, в Hearts of Iron III вовсе не обязательно играть за Великобританию, да и повторять ход истории не требуется. Решать, куда пойдет мир, только вам!

В наши дни нечасто встретишь по-настоящему сложную игру. И не просто сложную, а еще и максимально недружелюбную к новичкам. Увы и ах, но очередная часть знаменитого стратегического сериала Hearts of Iron от Paradox Interactive сполна заслужила малопочетный титул «самой недружественной к геймеру игры 2009 года». Да-да-да, именно так. И сейчас вы поймете, почему мы так говорим.

Наверное, вы примерно представляете, что такое Hearts of Iron III – глобальная стратегия, в которой можно взять под контроль одно из государств мира в период с 1936 по 1948 годы. Вполне естественно, что большую часть этого времени в мире полыхает война. А теперь предлагаем вам расслабиться, присесть на стул или прилечь на диван (на всякий случай, чтобы не рухнуть на пол) и вообразить следующее: в игре, в которой жизнь любой страны без войны немыслима, обучающий режим практически не объясняет, как здесь ведутся боевые действия. Вскользь, конечно, упоминается, что для расширения промышленной базы страны лучше всего атаковать и завоевывать соседей. Но проверять это приходится на собственной шкуре – все новые возможности надо осваивать самостоятельно, набивая шишки на каждом шагу. Особо продвинутые, правда, могут прочитать руководство, и даже понять его с первого раза. Для прочих – наш краткий курс молодого бойца. Всю боевую механику мы вам, конечно, пересказывать не станем, но некоторые основы преподать придется.



Научиться управлять флотом и военно-воздушными силами на порядок проще, чем сухопутными войсками. По сути, в сравнении со второй частью ничего особо не изменилось, а новичкам достаточно ознакомиться с руководством, чтобы постичь азы. Хотя некоторые моменты ставят в тупик и бывалых игроков. Например, то, что так называемые «тяжелые линкоры» серьезно уступают обычным линейным кораблям (если исследована технология, улучшающая характеристики последних). Впрочем, это уже частности, понимание которых придет с опытом…

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Глобальность всего происходящего на карте мира в годы Второй мировой; инновационная концепция командования войсками; длиннющий список полезных технологий.

НЕДОСТАТКИ Недружелюбное отношение к новичкам; нереалистичное развитие Второй мировой; куча ошибок и недочетов в поведении AI.

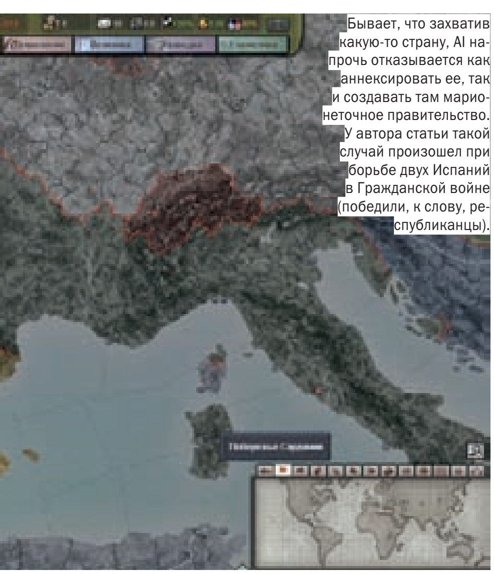
РЕЗЮМЕ Когда на полках магазинов появилась Victoria, поклонники творений студии Paradox понадеялись, что именно она станет эталоном глобальных стратегий, с акцентом на слове «глобальные». Но ошибаться свойственно всем и каждому – стоит только взглянуть на количество провинций в Hearts of Iron III, как вы поймете – «максимализм» в этой игре автоматически принят за данность. И, знаете, это ее нисколько не портит. Несмотря на традиционные для Paradox ошибки в релизной версии…



Широко разрекламированная возможность поиграть за уже захваченную страну, руководя правительством в изгнании, на деле оказалась не столь хороша. Да, под нашим контролем действительно окажется часть промышленности и возможность перераспределять ресурсы. Вот только где взять людей на свеженькие дивизии? Ответ один – как только в оккупированной провинции вашей страны вспыхнет восстание, проявите неуважение к партизанам и немедленно расформируйте их отряд – так вы получите какое-то количество рекрутов, готовых записаться в войска. Конечно, одной партизанской бригады для столь благой цели не хватит, но вы же верите, что первое восстание не станет последним?



Теперь вместо ползунков внутренней политики у нас есть законы, принятие которых оказывает положительное (или отрицательное) влияние, например, на промышленность или численность рекрутов.



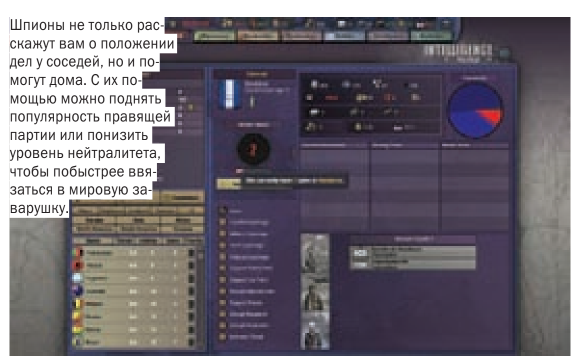
Бывает, что захватив какую-то страну, AI напрочь отказывается как аннексировать ее, так и создавать там марионеточное правительство. У автора статьи такой случай произошел при борьбе двух Испаний в Гражданской войне (победили, к слову, республиканцы).

Для начала запомните одно – в Hearts of Iron III отнюдь не необходимо самостоятельно руководить всеми фронтами в целом и каждой дивизией в частности. Да и слишком муторно это, если вы стоите у руля какой-нибудь крупной державы (например, СССР или США). Хотя бы потому, что теперь не получится объединить несколько дивизий в корпус одним мановением мыши, после чего отправить этот самый корпус в ту или иную точку Восточного фронта. Впрочем, это не значит, что в третьей части свести несколько дивизий в корпус нельзя в принципе – можно, но совсем по другим правилам. Отныне каждую дивизию (а дивизия может состоять из нескольких (до четырех) бригад, принадлежащих к разным видам войск) позволяется приписать к корпусному командованию. Корпуса подчиняются армиям, и так далее, пока не дойдет до верховного главнокомандующего. Да, эта иерархическая система способна создать массу сложностей. Но в перспективе она даст и немало преимуществ. Так, теперь вам вовсе не обязательно отдавать приказ каждой отдельно взятой дивизии, достаточно повелеть одной группе армий наступать, скажем, на Кенигсберг, а второй – на Прагу, и командующие рьяно примутся выполнять приказы. Конечно, они не всегда действуют так, как стоило бы – порой очень хочется взять армии в свои руки и показать, на что способен человеческий интеллект. Но иногда остается только диву даваться, наблюдая, как быстро и четко AI прорывает оборону на границе недружественной державы, успешно развивая наступление, организуя котлы и продвигаясь к столице противника. Хотя нельзя не признать – бывает, что подобные успехи проистекают из промахов компьютерного противника. Например, в случае с атакой Франции. Как это ни странно, но из пяти проведенных автором статьи партий во всех пяти случаях немцы таки прорывали хваленую линию Мажино, пользуясь тем, что у французов в одной из ключевых точек оборонялись не пехотные подразделения, а штабы либо кавалерийские бригады, толку от которых в защите – чуть. После такого хитроумный план, выдвинутый Манштейном в 1940 году, действительно становится ненужным. Впрочем, почти в половине случаев он и так был бы излишним, с учетом того, что Бельгия внезапно принимала решение о вступлении в Ось (что автоматически влекло за собой альянс с Германией)…

На этом странности альтернативной истории не заканчиваются. Даже после патча 1.1 мне не удалось увидеть ни одной партии, в которой победили бы страны антигитлеровской коалиции или Коминтерн (эксперимента ради старался не играть за ведущие державы), всегда в лидерах оказывалась Ось. Что в этом повинно? Изначальное превосходство

Вверху: Внутриполитическая жизнь в игре идет несколько хаотично – народ поддерживает то одну партию, то другую. Впрочем, важным это становится лишь в день выборов, а сами выборы проходят отнюдь не везде (те же фашистские или коммунистические режимы чихать на волеизъявление народа хотели).





Шпионы не только расскажут вам о положении дел у соседей, но и помогут дома. С их помощью можно поднять популярность правящей партии или понизить уровень нейтралитета, чтобы побыстрее ввязаться в мировую заварушку.





Вверху: Исторические события порой не совпадают по датам с реальными. И, пожалуй, это все же хорошо – появляется элемент неожиданности и приходится всегда быть начеку.

Слева: AI любит предлагать торговые соглашения, даже если не имеет денег на их поддержание. А потом разрывает договоры. Что еще интересно – наложенное на вас торговое эмбарго отменяется… вами самими! Новое слово в международной политике?

ВАМ ВОВСЕ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО РУКОВОДИТЬ ВСЕМИ ФРОНТАМИ В ЦЕЛОМ И КАЖДОЙ ДИВИЗИЕЙ В ЧАСТНОСТИ.

«арийских» дивизий, тупость союзнического AI или нечто другое? Первый вариант отклоняется – слишком медленно наступает Третий рейх на Восточном фронте, чтобы признать его преимущество однозначным. Достаточно упомянуть, что до Минска в игре германские части обычно доходят лишь в середине августа, тогда как в реальной истории они заняли город 28 июня (!). На глупое поведение искусственного интеллекта тоже жаловаться грех. Попробуйте ради эксперимента взять в свои руки Венгрию в 1936 г. и напасть (как только преодолеете болезнь нейтралитета, о которой подробнее во врезке) на Чехословакию. Ничуть не сомневаемся – AI вам не только покажет, где раки зимуют, но и еще и расскажет, в каких чехословацких провинциях расположены лагеря для военнопленных. Видимо, по какой-то непонятной причине Ось в воображении создателей оказалась сильнее двух прочих альянсов. Что ж, тем интереснее будет сразиться с сильнейшими и еще раз доказать, что нацизму в этом мире «не светит».

Как мы уже говорили, Hearts of Iron III представляет собой торжество альтернативного варианта развития истории. Особенно это заметно в кампании 1936 г., когда вы спокойно можете оказаться в следующей ситуации: Бельгия с Латвией записались в Ось, Япония «забила» на все, кроме Китая, а США с СССР вообще не вступили в войну. С одной стороны, хочется сказать разработчикам «спасибо» за то, что каждая новая партия вряд ли будет похожа на предыдущую. А с другой, возникает ряд вопросов. Например, почему нападение Германии на Польшу или Францию практически предопределено событиями, тогда как наступление немцев на Советский Союз или японцев на Соединенные Штаты может и вовсе не произойти? Какая-то однобокая альтернатива получается, при которой до определенного периода Вторая мировая развивается по более-менее предсказуемому сценарию, а после него учебники истории быстренько сжигаются на костре и начинается вакханалия. Хотя нельзя не упомянуть, что подобные недочеты в последнее время характерны для большинства игр «made by Paradox». Причем первая парочка патчей (а для Hearts of Iron III



Для политической карты «Парадоксы» подобрали такие краски, что порой понять, где одна страна, а где другая – крайне сложно. Типичный случай – Венесуэла и Колумбия.

В игре «про войну» едва ли не самой главной проблемой зачастую становится вопрос, как бы это быстренько на пресловутую войну подписаться. Задачка, прямо скажем, нетривиальная. Ведь в Hearts of Iron III ввели показатель «нейтралитета», и пока вам не удастся снизить его до определенных значений (в большинстве случаев – до нуля), о боевых действиях остается только мечтать. Впрочем, неосторожные соседи могут ускорить процесс, завоевывая когонибудь другого. Да и сами вы способны приблизить счастливый миг атаки на что-то подозревающего врага, проведя мобилизацию или встав на сторону того или иного альянса.





Попытка наступать одинокой бригадой Армии Краевой на Берлин почему-то неизменно приводила к вылету на рабочий стол. Заговор и происки агентов Третьего рейха в составе команды разработчиков?



уже вышла «заплатка» 1.1) обычно не спасает, и лишь через несколько месяцев очередная глобальная стратегия становится играбельной. Вы, наверное, удивитесь, но в данном случае ждать хочется. Несмотря ни на что. Хотя бы потому, что стратегия получилась именно глобальной. Количество провинций перевалило за десять тысяч, и даже какой-нибудь ранее «монолитный» Гондурас теперь разбит на три области. Что уж говорить про европейские страны среднего размера, типа Югославии или Чехословакии (в СССР же и вовсе выходит трехзначное число). После такого понимаешь, почему разработчики разрешили отдать на откуп искусственному интеллекту управление войсками. Нет, конечно, при желании вы, как и прежде, можете командовать каждой дивизией. Но попробуйте представить себе, насколько это будет сложно, если у вас под рукой пара сотен дивизий, каждая из которых нуждается в ценных указаниях сверху. И быстро поймете, что лучше передоверить часть полномочий AI, чем самолично объяснять каждому комдиву, почему ему надо наступать на Молодечно, а не сразу на Минск. Конечно, не факт, что виртуальные штабы воплотят ваш гениальный план, но вы-то всегда можете им помочь, указав приоритетные направления атаки. После чего генералам будет гораздо проще справиться с заданием.

Само собой, не войной единой жив президент (премьер-министр, генсек, фюрер – нужное подчеркнуть). Вам придется заниматься и исследованиями – а как же иначе? При этом старая концепция конструкторских бюро ушла в прошлое, отныне нет десятка-другого лабораторий, где идет разработка новых технологий, или штабов, сочиняющих новые доктрины. А есть только число технологий, доступных для одновременного изучения. И зависит оно как от размера и мощи страны, так и от распределения «человеческого ресурса». Ведь помимо рекрутов, из которых формируются боевые части, в игре появились еще «интеллектуалы». Для них есть четыре основных направления работы: шпионаж, дипломатия, исследования и офицерский корпус. Естественно, какие-то сферы деятельности можно «задвинуть», но окончательно отказываться от распределения интеллектуалов в ту или иную область не рекомендуем, чтобы не столкнуться с ситуацией, когда надо отправить дружественной стране предложение о заключении торгового соглашения, а везти его некому…

Вверху: К тому, как разработчики нарисовали карту мира, тоже есть претензии. Взять, скажем, Индию. По какой-то загадочной причине она стала граничить с СССР, а мини-государства Бутан и Непал «съели» кусочек индийской территории, их разделявший.

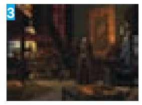
Впрочем, обещать, что AI согласится заключить договор, не будем. В большинстве случаев искусственный интеллект ведет себя нормально, но иногда его начинает «клинить», и тогда ждите неадекватных решений. Простейшая ситуация: Люксембург, находящийся между Бельгией и Германией, членами Оси, в 1942 году внезапно принимает предложение войти в альянс с Великобританией. Естественно, немцы (как народ, не слишком хорошо понимающий шутки) немедленно занимают эту маленькую страну и провозглашают ее частью великого Рейха. Комментарии, как говорится, излишни…

И все же игра гениальна. Пусть потенциально, но гениальна. Те механики, что в ней заложены (то же разделение уровней командования войсками с возможностью отдавать приказы именно группам армий или даже целым фронтам), рано или поздно станут примером для многих и многих. Но пока перед «Парадоксами» стоит другая задача – довести проект до ума, сгладить все шероховатости и исправить ошибки. Сомнений нет – шведы с этим справятся, вот только сколько нам придется ждать? Но это уже, как говорится, второй вопрос… **СИ**


С КОМПЬЮТЕРОМ
IRBIS УЧИТЬСЯ
ЛЕГКО!
AMD
Phenom™ II
X4
РУССКИЙ
СЛОВАРЬ
ОРФОГРАФИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ
СЛОВА
ОРФОГРАФИЯ.РУ
IRBIS
25990* руб.
в магазинах
М.Видео
Компьютер IRBIS® F95e
• Четырехъядерный процессор AMD Phenom™ II X4
• Объем жесткого диска: 500 Гб
• Оперативная память: 4 Гб
*цену уточняйте в магазинах
Успех – дело техники!
www.irbisPC.ru
IRBIS®
ТЕХНИКА УСПЕХА
© 2009 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, логотип стрелка AMD, AMD Phenom и любые их комбинации являются товарными знаками Advanced Micro Devices, Inc.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 The Blackwell Legacy
2 Emerald City Confidential
3 Discworld Noir

8.0





Вверху: Это не космос и даже не загробный мир, а некий промежуток между мирами, согласно космогонии Гилберта. Туманное во всех отношениях место, и его появление в игре хоть и оправдывается содержанием, кажется неуместным по форме и атмосфере.



Дамам из семейства Блэкуэлл приходится видеть немало чужого горя, как жизненного, так и посмертного. Неудивительно, что некоторые не выдерживают и попадают в психушку.

› The Blackwell Convergence



ТЕКСТ
Марина Петрашко

Сегодня снова речь пойдет о малых формах игростроения. Как это часто бывает во всех областях искусства, малые формы порой оказываются законченней, совершенней и, что естественно, лаконичней больших. Главное, знать, где искать «грибные места».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Wadjet Eye
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Wadjet Eye
Количество игроков:
1
Онлайн:
wadjeteyegames.com/convergence.htm
Страна происхождения:
США

Только цифровая дистрибьюция

Есть такое полуподпольное течение в общем потоке игровой продукции, в основном, импортной, которое периодически выносит на наши берега маленькие шедевры. Downfall, Emerald City Confidential, The Path… С одной стороны, это не обычные indie-разработки: слишком выделяются на фоне серой массы изделий куда более низкого качества. С другой, и не массовый коммерческий сектор: большие издатели замечают из них, может быть, одну игру на десяток. Отследить появление таких феноменов довольно сложно, хотя есть в них что-то неуловимо общее (о чем мы как-то написали в материале о психологических играх).

И только журналист, проверяющий и перепроверяющий источники, как ночной сторож с колотушкой, ходит и бубнит: «Внимание, вышел очередной шедевр за пятнадцать баксов, готовьте ваши денежки».

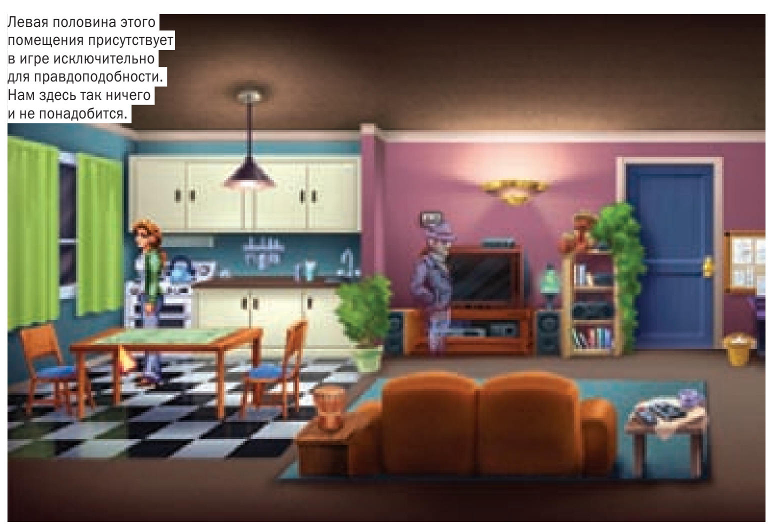
На грош пятаков

Сегодня можно разжиться у Дэйва Гилберта, автора Emerald City Confidential. До истории об Изумрудном городе Дэйв был известен как автор сериала про медиумов семейства Блэкуэлл, и вот он возвратился к истокам. Перед нами очередной фрагмент приключений Розанжелы Блэкуэлл, бывшей журналистки. Занимается она тем, что отыскивает неупокоенные души жителей Нью-Йорка и отправляет их в иной мир с помощью галстука своего верного спутника, семейного (переходящего по наследству, в смысле) призрака Джоуи Маллоне. Как и предыдущие выпуски, Convergence относится к жанру point-and-click adventure – квест, проще говоря.

Привычное удовольствие

Как и в прошлых частях, действие делится на несколько мини-эпизодов, в каждом из которых расследуется дело одного призрака. Есть и сквозные обстоятельства, объединяющие все случаи. Привидения, как водится, не желают признавать собственную смерть. К каждому нужно найти подход, чтобы убедить, что его земная жизнь окончена: с кем-то поговорить, кому-то представить доказательства.

Живых людей среди персонажей теперь значительно больше. Вероятно, по сюжетной необходимости – некоторые перейдут в разряд неживых прямо на глазах у главной героини. Можно сказать, что история стала (до некоторой степени) более взрослой и эмоциональной – в противовес холодным рассуждениям и экспериментам с душевным



Левая половина этого помещения присутствует в игре исключительно для правдоподобности. Нам здесь так ничего и не понадобится.

МОЖНО СКАЗАТЬ, ЧТО ИСТОРИЯ СТАЛА БОЛЕЕ ВЗРОСЛОЙ И ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ – В ПРОТИВОВЕС ХОЛОДНЫМ РАССУЖДЕНИЯМ ПРОШЛЫХ ЧАСТЕЙ.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная проработка историй про привидения и органичное вплетение городских легенд в сюжет. Юмор и логика.

НЕДОСТАТКИ Нерешительная философская подоплека, отказ от необходимости сличать факты в дневнике, изменение привычного внешнего вида героев в связи со сменой художника.

РЕЗЮМЕ Маленький шедевр независимого геймдизайна: игра-история о трагической судьбе женщины с непростым прошлым в мистическом городе, которые так любит делать Дэйв Гилберт. «Охотники за привидениями» в минорном ключе, трагедия маленького человека в неопределенных условиях мегаполиса, которые неопределенны по условиям бытия, независимо от степени сверхъестественности обстоятельств. Своеобразный Достоевский в жанре trash-spooky horror, если таковой существует.

Blackwell & Mallone (Deceased)

«Один косит, другой забивает» – знакомая по множеству других игр (вспомним хотя бы легендарных «Гоблинов») механика управления несколькими персонажами по очереди. В сериале Blackwell она имеет необычное, но очень органичное обоснование. Джоуи – привидение, он нематериален, невидим и неслышим для живых (кроме Розанжелы), проходит сквозь предметы и стены, но не может подобрать ни единой вещи. Максимум, на что хватает его полтергейст-способностей, – сдуть какую-нибудь бумажку или нарушить работу электроприборов. Зато смертельно опасные ситуации ему не страшны – ведь он уже умер! Розанжела через запертые двери не просачивается, боится высоты и не может незаметно подслушивать, зато у нее есть карманы, в которых всегда лежит что-нибудь интересное и относящееся к делу.





Удивительно, сколько подробностей помещается в такое скромное разрешение! Ныне в стане PC-разработчиков это практически забытое умение.

состоянием призраков из прошлых частей. Исчезла необходимость комбинировать мысли в записной книжке Розанжелы, появилось больше предметов для использования. Но в целом от этой серии веет тем же знакомым духом, что и от предыдущих (за исключением некоторых философских особенностей, о которых чуть дальше).

Розанжела и Джоуи привычно препираются, обсуждая тяготы существования их симбиоза в мире циников, не верящих в сверхъестественное (тетушка Розанжелы, например, не выдержала общения с фамильным призраком и где-то между играми загремела в сумасшедший дом). Духи представляют собой идеальное обобщение городских легенд Нью-Йорка. Даже если паранормальные сплетни его жителей от вас бесконечно далеки (Интернет всех просветит), чувство сопричастности красивой мистификации вас не минует. Гарантированно. Полная лепота и благорастворение – для тех, кому по душе подобные игры, естественно.

Шеол по-гилбертовски

Идеальную картинку несколько портят попытки Дэйва углубиться в потусторонний мир, населить его специфическими обитателями и дать происходящему там какое-то околорелигиозно-околофилософское обоснование. Возможно, это неплохо в теории: множество разработчиков от мелких до великих строят еще более страшные, кривые и непродуманные пантеоны и духовные иерархии, и сходит же им это с рук. Однако на практике философия скорее портит удовольствие от игры: во-первых, потому, что все таинственное куда интереснее, чем разъясненное. Во-вторых, поскольку Дэйв все же взялся «городить огород», ему стоило достроить свою систему до какой-то логической точки, чего он не сделал, видимо, на полпути вспомнив, что непознаваемое интереснее. И в таком «недоразработанном» виде подробности посмертного существования по-гилбертовски кажутся несколько неуместными.

Эх, придираться так уж придираться: еще одним недостатком игры можно считать ее весьма умеренную, даже по меркам «самоделок», продолжительность. И высокую в сравнении с прочими творениями такого рода цену. Downfall, будучи раза в два длиннее, стоит в полтора раза дешевле. А уж философского смысла в творении Ремигиуша Михальски на порядок больше. Справедливости ради заметим, что труд Гилберта озвучен, притом отличными голосами, а игра Михальски – нет. Но выбор есть только у тех, кто еще не прошел Downfall вдоль и поперек. Тем же, кто пристально следит за узким ручейком независимых игр высокого качества, ничего не остается, как приобрести The Blackwell Convergence и наслаждаться. Тем более что это просто: в отличие от многих «монументальных» игр, незамутненное удовольствие чистого ретрогеймерства здесь лежит на поверхности и черпается ложками. **СИ**

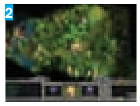


Пусть портреты героев и выглядят непривычно для знакомых с предыдущими сериями, а с непривычки могут не понравиться, но в эмоциональности им не откажешь.



Вверху: На самом деле это жуткая мистическая картина с призраком, вокруг которого вращается половина игры. А по виду не скажешь.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Heroes of Might & Magic IV
2 Age of Wonders: Shadow Magic
3 Civilization III

8.5

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР



Прокачанные герои в «Эадоре» сильны не по годам. Так, воин со специализацией «рыцарь тьмы» на восемнадцатом уровне выходит в одиночку на двух-трех троллей и спокойно разбирается с ними. А на тридцатом (максимальном) ему даже дракон не очень-то страшен.



Вверху: И сюжет, и история мира очень неплохи для жанра. Главное, не забывайте общаться с другими Владыками и своим помощником – гремлином Зарром. Последний, к слову, доставит вам немало веселых минут.

Эадор. Сотворение

Удачные проекты от небольших группок разработчиков даже в эпоху господства крупных компаний – отнюдь не миф. «Эадор» – еще одно тому подтверждение. Основную работу вообще проделал один человек – Алексей Бокулев. И получилось это у него просто великолепно.



ТЕКСТ
Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based.fantasy
Зарубежный издатель:
Artifactorium
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Artifactorium
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.eador.com
Страна происхождения:
Украина

Только цифровая дистрибьюция

Главное, что вам стоит сразу уяснить при взгляде на «Эадор»: графика здесь – дело второстепенное. На первом плане у нас Его Величество Геймплей. Вы – всемогущий владыка (даже не так – Владыка), которому на роду написано совершить что-нибудь грандиозное. Для этого надо сражаться за так называемые «осколки» – маленькие (и не очень) мирки, присоединяя их к своей личной вселенной. Осколков хватает – их число переваливает за полсотни, так что тем, кто всерьез увлечется «Эадором», найдется занятие на пару недель как минимум (если играть без сна и отдыха). Захват очередной карты приносит бонусы – например, открывает новые здания, позволяет начинать борьбу на других картах с увеличенным «денежным довольствием» или определенными воинами в гарнизоне. Правда, за использование преимуществ придется платить энергией, специальным ресурсом, накапливаемым только в астрале (месте, где мы обретаемся, когда не заняты расширением своей «планеты»). Но практика показывает, что энергии обычно хватает, а если и нет, можно несколько ходов поблаженствовать в астрале, пополняя запасы (только слишком этим не увлекайтесь, другие Владыки ждать не будут).

Все осколки поделены на провинции, в одной из которых стоит ваш замок, такие же есть и у врагов. Потеря столицы означает проигрыш. Учтите, что сами вы в мире не появляетесь – за вас на поле боя выходят герои-наемники (обычно вместе с армией). Сражения очень напоминают серию Heroes of Might & Magic и в описаниях не нуждаются, как и монстры, большинство из которых нам встречались неоднократно: скелеты, вампиры, гоблины, орки, эльфы, ополченцы, копейщики и т.д. Гораздо интереснее схема развития страны. Здешняя столица вызывает в памяти город из тех же «Героев», вот только максимальное число доступных зданий поражает воображение. В прочих провинциях все иначе – больше трех строений там возвести не выйдет, придется выбирать, где отдавать предпочтение оборонительным сооружениям, где развивать экономику, а где задабривать население. Да-да, местные отнюдь не всегда довольны происходящим: то им не нравится, что вы их завоевали, то монстры беспокоят, то еще что-нибудь. Не будете же вы постоянно подавлять восстания?

Часто с жителями провинции можно договориться, присоединив их мирно. Homo sapiens потребуют денег, а вот нелюдей (полуросликов, например) просто так не купишь – придется выполнить квест. Порой весьма сложный и долгий – проще плюнуть на все и перебить несогласных.



Основных ресурсов два – золото и кристаллы – и теоретически при захвате того или иного алл... осколка можно обойтись только ими. Однако для производства многих зданий и воинов требуются стратегические припасы (дерево, железо, мандрагора), а при их отсутствии стоимость строительства повышается, порой в несколько раз. Так что лучше все-таки захватывать богатые ресурсами провинции в первую очередь. Вам же потом проще и быстрее развиться будет, а значит, и легче победить.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Удачное соединение элементов разных стратегических игр; живой и динамичный мир; увлекательный геймплей и умные (обычно) компьютерные противники.

НЕДОСТАТКИ Вражеских героев крайне трудно поймать; искусственный интеллект иногда (хотя и редко) принимает странные решения; играть без сейвов не слишком удобно.

РЕЗЮМЕ Что будет, если «Героев» помножить на «Цивилизацию», усилить ролевые элементы и щедро сдобрить оригинальными идеями? На выходе получится «Задор. Сотворение» – независимая разработка, дающая сто очков форы серьезным AAA-проектам. Мир игры интересен сам по себе, здесь постоянно что-то происходит, а когда дело доходит до драки, AI отчаянно защищается и не менее яростно нападает при первой оказии. Хотите развеять скуку? Добро пожаловать в «Задор»!

Подавляющее большинство заклинаний, попадающихся на просторах игры, нам давным-давно знакомо (ну кто не сталкивался с «Ускорением» или «Огненным шаром»?). Вот только расточать заклятия налево и направо в «Задоре» не получится, особенно поначалу. Дело в том, что на это тратится не только выносливость, но еще и кристаллы, то есть второй по значимости ресурс. Кристаллы закончились? Придется пока полагаться на грубую силу. Так что ищите провинции, где с этим ресурсом все в порядке, если планируете сделать мага одним из основных героев.



Справа: Мельницы, шахты, трактиры, лесопилки, склады… Не забывайте обустраивать свои провинции, от экономики здесь тоже многое зависит!



Внизу: Строить нам в замке не перестроить. Мы же предупреждали, что зданий – воз и маленькая тележка.

Или будете? Что ж, тогда потом не обижайтесь, если превратитесь в тирана и станете ненавистны всем и каждому. Хотя и это – путь к победе, приводящий к еще одному финалу в кампании (всего концовок порядка десятка, и судьбы мира, а также ваша, как главного героя, в них различны).

Давая помощникам задания изучать местность, вы потихоньку открываете новые локации в том или ином регионе. В массе своей это места, где придется разок сразиться с монстрами и получить награду. Впрочем, ассортимент потенциальных находок широк: заброшенные фермы (очистите от врагов, увеличите доходы), месторождения стратегических ресурсов (мифрила там или мандрагоры), арены (где герои с армиями сражаются против других героев с армиями, приобретая опыт и немножко денег), логова драконов (поди убей эту зверюгу, но и награда ого-го!), лавки (где можно чего-нибудь прикупить, а как вариант – «вынести» охрану и получить несколько дорогих предметов, разрушив магазин) и многое другое. Увы, обычно терпения обойти все и вся просто не хватает – подобных мест в каждой провинции куча, а регионов десятки (на крупных осколках даже сотни). Да и исследования требуют времени, затягивая партию и уменьшая число итоговых очков. К тому же, героев перебросить на следующий осколок не получится, так что зачистка логовищ монстров и путешествия по лавочкам – лишь прелюдия к главному: штурму вражеских замков.

ПРЕВРАЩЕНИЕ В ТИРАНА – ТОЖЕ ПУТЬ К ПОБЕДЕ, ПРИВОДЯЩИЙ К ЕЩЕ ОДНОМУ ФИНАЛУ В КАМПАНИИ. ВСЕГО ВОЗМОЖНЫХ КОНЦОВОК ОКОЛО ДЕСЯТИ.

Сразу учтите, что сохранение здесь одно, и происходит оно автоматом при выходе в меню. Конечно, можно вернуться на ход назад, но обычно это уже не спасает: осколок завоевать не удается, а второго шанса не будет. Почему мы считаем это недостатком? Хотя бы потому, что обучение не демонстрирует истинной силы противника. Начав захват первого осколка с неторопливого присоединения соседних регионов и постепенного развития, автор статьи быстро оказался в тяжелом положении: прибежала парочка вражеских героев, захватила все окрестные провинции и заперла меня в столице. И лишь с третьей-четвертой попытки была окончательно выработана выигрышная тактика, позволяющая разделаться с врагами, «пока они еще маленькие». А на более поздних стадиях кампании эта тактика перестала работать и пришлось изобретать новую, а пока она изобреталась, я проиграл еще на парочке карт. Что ж, зато компьютер не даст вам заскучать, но с сейвом (хотя бы в астрале) ошибки можно было бы исправить.

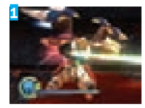
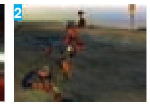
Отметим, что искусственный интеллект порой ведет себя странно. И дело даже не в том, что монстры любят атаковать героя, обладающего оружием «первого удара» (а это практически верная смерть). Почему, например, другой Владыка на осколке соглашается продать все свои провинции (кроме столичной) за смехотворную цену, решительно непонятно. Надеемся, подобные недочеты будут исправлены в патчах, благо «заплатки» появляются регулярно, и часть проблем уже ушла в прошлое. Хотя кое-какие остались, например, практически неуловимые вражеские герои (попробуете – поймете, каково искать ветра в поле). Впрочем, даже в своем нынешнем состоянии «Задор» мешает жить, работать и спать. Так что же будет после добавления баталий по локальной сети и Интернету? **СИ**

Обычно, когда у вас под контролем десятка два провинций, каждый ход что-то случается. То придет караван из далеких земель, то магическая башня опустеет, то денежное дерево вырастет. И только вам решать, что предпринимать в подобной ситуации (обычно есть 3-4 варианта действий). Но и с последствиями жить тоже вам. Приятно, что каждое решение сказывается на дальнейшей жизни всего осколка. Заманили сплетников, распускающих гадкие слухи о вас, в трактир и сожгли? Не удивляйтесь тому, что трактира в данной провинции больше нет, надо строить его заново. Позволили гному-ювелиру построить лавку? Добро пожаловать за покупками!



6.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Dynasty Warriors: Gundam
2 Brave: A Warrior's Tale
3 G.I. Joe

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Irem Software Engineering
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.atlus.com/steambotbt
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Враги раз за разом воскресают в тех же самых местах, где были убиты во время прошлой вылазки за город.



Вверху: Робот, вооруженный пилой и кувалдой? Для Battle Tournament это обыденное зрелище.

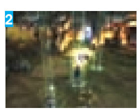
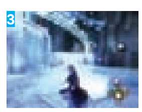
Steambot Chronicles: Battle Tournament

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Три года назад на PlayStation 2 вышла игра Steambot Chronicles, получившая немало положительных отзывов. Ее нынешний портативный приквел, Battle Tournament, как и оригинал, посвящен боевым роботам и их пилотам – правда, вместо целого мира действие ограничено одним лишь городом. Изначально герой прибывает сюда, чтобы восстановить утерянные воспоминания, но вскоре оказывается погребен под ворохом проблем местных жителей. Берешься помочь одному, второму – и Battle Tournament незаметно затягивает в свой необычный мир, похожий на смесь викторианской Англии со «Звездными войнами». И вот ты уже торопишься на очередную «боевую прогулку» по окрестным лесам, одновременно размышляя, какой следующей деталью украсить своего робота… Но часов через пять игра предстает в несколько ином свете. Battle Tournament однообразна. Это известная хворь, лекарства от которой так и не придумали. Симптомы привычны: сюжет не двигается с места, задания сводятся к отстрелу одних и тех же врагов, а модернизация робота превращается в замену уже имеющихся частей на точно такие же, но чуть более мощные. Разбавляют происходящее лишь сражения с другими роботами на специальной арене – но чтобы получить право на очередной поединок, необходимо опять же выполнить прорву однотипных заданий. В малых дозах Battle Tournament – занятная портативная игра, в больших – лекарство от бессонницы.

НЕДОСТАТКИ Похожие друг на друга задания, едва ли не полное отсутствие сюжета, слабость врагов в конце игры, однообразие окружающего мира.

ДОСТОИНСТВА Приятный саундтрек, необычный сеттинг, легкость освоения, интересные поединки с роботами.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Harry Potter and the Order of the Phoenix
2 Harry Potter and the Goblet of Fire
3 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

6.5

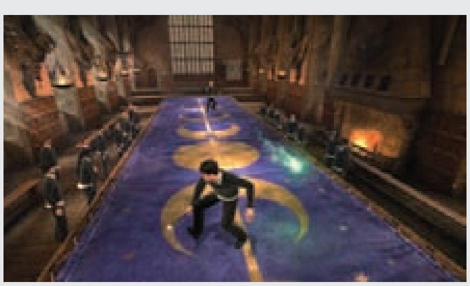
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure. third-person.3D
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Bright Light
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
2,13 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.harrypotter.ea.com
Страна происхождения:
Великобритания

Текст и звук на русском языке



Вверху: Пока герои молчат и не двигаются, графика как будто не вызывает нареканий. Однако обман быстро удается раскрыть.



Вверху: Дуэли по-прежнему входят в обязательный набор мини-игр. И по-прежнему быстро надоедают – если, конечно, вы вовремя не откажетесь от состязаний с компьютером.

Harry Potter and the Half-Blood Prince

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Оценивать игры по известным книжным и киналицензиям – довольно нудное занятие. Ругать издателей за жадность и лень бессмысленно, советовать фанатам не тратить попусту деньги – тем более. И все же, когда на экранах гремит очередной фильм о приключениях Гарри Поттера, а вместе с ним – одноименная игра, волей-неволей просыпается научный интерес. А вдруг чудо? Увы (или к счастью?), ничего нового «Гарри Поттер и Принц-Полукровка» предложить не может, да и не особенно старается. Сюжет традиционно следует сценарию широкоэкранного собрата, но, при необходимости, заимствует необходимые добавки из литературного первоисточника. Графика – уже не в первый раз – оставляет довольно противоречивые впечатления: декорации и спецэффекты красивы, модели многих персонажей, анимация и текстуры могут очень неприятно удивить. Куцый набор обязательных миссий замаскирован возможностью бесконтрольно шататься по школе и ее окрестностям в поисках дополнительных развлечений, а в числе мини-игр появилось довольно увлекательное «Зельеварение». Ах да, любителям спортивных соревнований вернули квиддич – дополнение не слишком значительное, но приятное. И не забудем о локализации: на общие впечатления от «Принца-Полукровки» она едва ли повлияет, но жизнь юным поклонникам Гриффиндора точно облегчит.

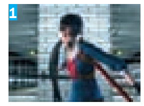
НЕДОСТАТКИ Скромный набор сюжетных миссий и однообразие второстепенных заданий, противоречивая графика, слабоватая озвучка.

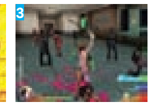
ДОСТОИНСТВА Имя Гарри Поттера на коробке с диском – уже само по себе огромное достоинство в глазах большинства фанатов.


1/8 Жизни
Сбарро
Если жизнь, как и пиццу, разделить на 8 частей, то мы увидим, что 1/8 часть человек тратит на еду. Чтобы ваша 1/8 жизни была такой же яркой и вкусной, как 1/8 нашей пиццы, вы можете воспользоваться этим купоном в любом ресторане Сбарро.
реклама
купон действителен до 15.10.2009
50
*Минимальная сумма заказа – 350 руб.
1 купон действителен при одном заказе.
В акции не участвуют блюда, комбо-обеды
и спец-предложения, предлагаемые по особой цене.
50
сбарро рубли

6.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

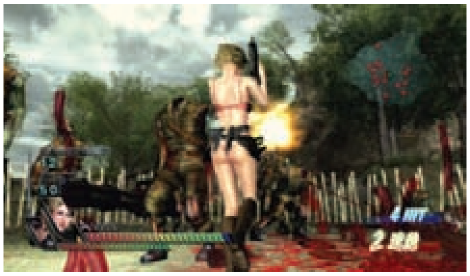


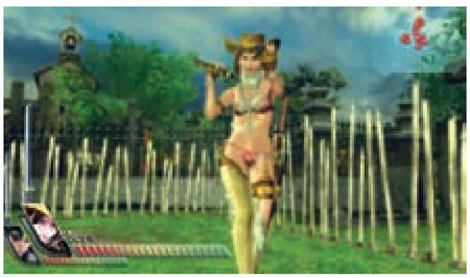
1 Onechanbara: Bikini Samurai Slayers
2 Zombie Hunters
3 Zombie Hunters 2

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
D3
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Tamsoft
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.d3publisher.us/ProductDetails.asp?ProductID=58
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Девушка с загадочным именем «Аннна» – третий играбельный персонаж. Боссов и дополнительные костюмы придется покупать отдельно в Marketplace. Кстати, можно и DLC-набором «Все и сразу».



Вверху: Если не получается побить босса, значит, нужно прокачаться, то есть пройти все предыдущие уровни еще раз. Это займет-то от силы час. И ведь скучно не будет!

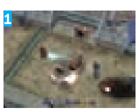
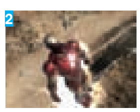
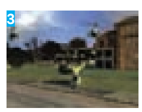
Onechanbara: Bikini Samurai Squad

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Кровавый экшн, в котором две кое-как одетые сестры в капусту рубят голодных зомби и прочую нечисть, попутно выполняя различные задания и получая таким образом новые туфли, прическу и цвет губной помады. Здесь напрочь отсутствует хоть сколько-нибудь интригующий сюжет, зато переходы между уровнями сопровождаются красивыми заставками с полуобнаженными героинями. Боевую механику приходится изучать главным образом потому, что за выполнение сложных приемов выдают новые юбки и футболки, добавочным стимулом можно считать «ачивменты», тоже присуждающиеся за выполнение так называемых «квестов». В Onechanbara есть несколько типов противников, и некоторых из них можно убить, только лишь изничтожив сотню-другую оживших мертвецов, благо после этого девушки входят в состояние бешенства и становятся настоящими машинами смерти. В довершение предусмотрена погоня на мотоцикле, но уж больно неряшливо она реализована. Симпатичными получились исключительно модели женских тел, впрочем, куда чаще экран заполняют отрубленные конечности зомби.
Если вам нравится кромсающая все на своем пути барышня в бикини как главный элемент стилистики, вам нравится и сама игра. Если противно, то ничего, кроме графики уровня «так себе игры на PS2» и недоработок на каждом шагу в Bikini Samurai Squad не найти.

НЕДОСТАТКИ Плохие модели монстров, примитивный сюжет, одни и те же локации на множество миссий, в некоторых квестах тяжело понять, что нужно делать.

ДОСТОИНСТВА Великолепные модели героинь, возможность самому придумывать им костюмы или выпускать на бой в одном нижнем белье. Отличный саундтрек. Зрелищные ролики. Уж если зацепит – зацепит всерьез.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

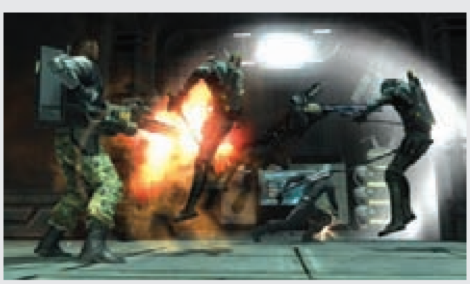




1 Neo Contra
2 Iron Man
3 The Incredible Hulk

3.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person.3D
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Double Helix Games
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
http://gijoe.ea.com/home.action
Страна происхождения:
США



Вверху: Очень редко камере удается одновременно ухватить и обоих персонажей, и даже врагов, с которыми они бьются. Но, как правило, стрелять приходится в грозную неизвестность за пределами экрана.



Вверху: Управлять машинами – сущая морока. Они то подскакивают на ровном месте, то застревают без причины в каком-нибудь дизайнером забытом полигоне.

G.I. Joe: The Rise of Cobra

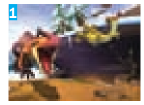
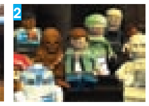
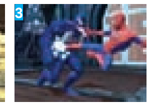
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Игра по G.I. Joe – это, если коротко, полный провал и крушение надежд (если таковые у кого-то вдруг были). Глядя на графику, не веришь, что Half-Life 2 уже пять лет как на прилавках, а геймплей в духе «3D-стрелялок» со SNES даже умиления не вызывает, столь ужасно он искорежен. Несколько фактов, описывающих уровень бедствия: кнопку «огонь» за всю игру отпускать не придется ни разу, при этом система автонаведения предпочтет коробку с бонусом в десяти метрах от вас врагу перед самым носом, а камера это решение лишний раз подчеркнет, лишив вас нормального обзора. Машины не подчиняются не только законам физики, но и бытовой логике: иногда они переворачиваются на пустом месте, другой раз не хотят стрелять, третий – просто исчезают. При этом в глубинной задумке игры ничего ужасного нет: вы бегаете по прямолинейным уровням в паре, где вторым героем управляет либо ваш друг, либо AI, переключаетесь между целой оравой бойцов, используете разное оружие и спецумения, иногда переходите в суперрежим. Если бы все это еще работало нормально и не выглядело как прошлогодняя DLC-игра, получилась бы этакая современная Contra. Но... ничего не работает как нужно, и поэтому имеем мы даже не клон Contra, а просто дешевую ерунду в дорогой коробке.

НЕДОСТАТКИ В недостатки можно записать почти все составляющие игры: графика, звук и сюжет одинаково ужасны. Геймплей изуродован как только возможно: система автонаведения не работает, укрытия используются кое-как, камера сама по себе любуется не пойми чем.

ДОСТОИНСТВА Большой выбор героев, у каждого из которых уникальное оружие и «личный» спецудар. Главная мотивация к прохождению – желание открыть побольше бойцов.

7.5

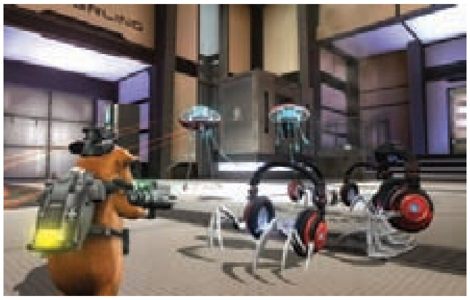
ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Ice Age: Dawn of the Dinosaurs
2 Lego Star Wars: The Complete Saga
3 Spider-Man: Friend or Foe

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Eurocom Ent.
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.disney.go.com/disneypictures/gforce
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Чтобы одолеть любого встреченного противника, нужно как следует разузнать о его сильных и слабых сторонах.



Вверху: Графика в игре очень хороша, но уровни, к сожалению, слишком уж похожи друг на друга.

G-Force («Миссия Дарвина»)

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Морские свинки – это вам не только несколько клочков ценного меха, но и потенциальные спасители человечества от злодея, превращающего бытовые приборы в настоящих механических монстров. О чем и рассказывает игра G-Force, сделанная по мотивам одноименного 3D-мульфильма (в России известного как «Миссия Дарвина»). Взяв под управление лидера мохнатых спецназовцев, предстоит проложить свой путь сквозь орды бешеных кофемолок и CD-плееров. Процесс спасения мира протекает бодро и увлекательно: при кажущейся «детскости» G-Force лихо выстроенные уровни игры способны увлечь геймеров всех возрастов. А чтобы преодоление препятствий и сражения с вентиляторами не наскучили, Eurocom постоянно разбавляет этот процесс – то подсунет головоломку, то устроит заезд на свинкоцикле, а то и вовсе даст возможность полетать («авиационные» этапы – самая, пожалуй, динамичная и увлекательная часть G-Force). Интересно, что игра, как и мультфильм, поддерживает «трехмерный формат» (только на PS3 и Xbox 360): если надеть специальные очки и включить соответствующую опцию, можно наблюдать на экране объемное изображение. Правда, глаза в этих очках быстро устают, а без них изображение кажется серым и расплывчатым.

НЕДОСТАТКИ Повторяющиеся уровни, чрезмерная простота игры, невыразительная картинка, слабая связь с сюжетом мультфильма.

ДОСТОИНСТВА Затягивающий игровой процесс, харизматичные персонажи, динамичные «воздушные» уровни, интересные мини-игры, поддержка трехмерного формата изображения.

Другие игры

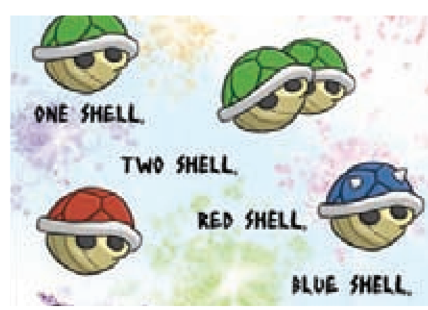
Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».









Смотрите также



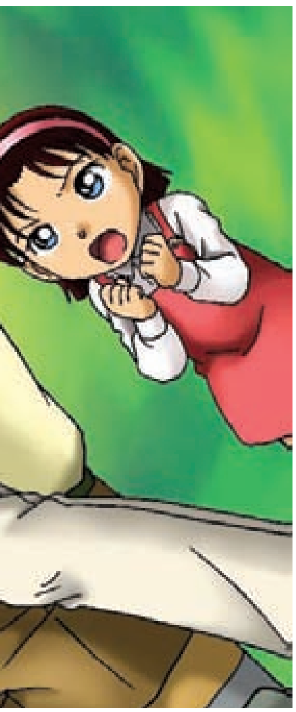
Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV



124
Железо

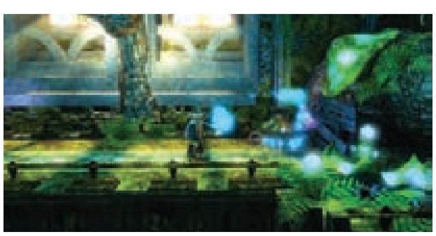
Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Большой тест
Мини-тесты

110
Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:
Gravity Crash
Trine
Marvel vs. Capcom 2
Trials HD





100
Кроссформат

В этой рубрике речь идет не об отдельных произведениях того или иного рода, а о целых вселенных, благодаря кинематографу, комиксам, литературе, играм и телесериалам, ставшим самостоятельными явлениями современной культуры. Мы знакомим вас с историей этих популярнейших миров, их космогонией и мифологией, а заодно подсказываем, с чего начать знакомство с ними.

В этом номере:
Годзилла, король монстров: эпоха первая

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Tank! Tank! Tank!

Мы любим компанию Sega. Не только за ежика, Outrun и Virtua Fighter, но еще и потому, что она делает самые интересные игровые автоматы. Статистическая сводка: восемь из десяти последних выпусков нашей рубрики были посвящены проектам Sega. Честное слово, мы не специально! Кто же виноват, что остальные производители не желают быть оригинальными, а из года в год штампуют одни и те же стрелялки да гонки? Ведь все это и на консолях есть, не для того мы здесь собрались.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Сегодня для разнообразия поговорим о Namco Bandai. Это заметный игрок на рынке аркад, создатель Time Crisis, Tekken, Maximum Tune, классических Pac-Man, Tank Battalion (которую у нас называют «Танчики») и много чего еще. Это не считая проектов со стороны Bandai: файтинги по One Piece, шутеры в мире Gundam и все прочее. Компания отъела большой кусок пирога, но экспериментов она побаивается, придерживаясь классических аркадных жанров. В этом году издатель выпустил, например, гонку на мотоциклах Nirin и шутер Razing Storm, продолживший традиции Time Crisis. Графика в обеих играх превосходная, экраны огромные, но толики японской «сумасшедшинки» им не хватает.

Лучшие умы компании в этом году, видимо, работали над игрой Tank! Tank! Tank!, которая появится в японских залах осенью. Это ни в коем разе не эволюция «Танчиков», а скорее идейное продолжение Tokyo Wars – короткой, но запоминающейся аркадной стрелялки из 90-х.

Концептуально Tank! Tank! Tank! напоминает какую-нибудь «Сталин против марсиан», хотя на Востоке почти все напоминает «Сталина против марсиан». Танчики, покрашенные в жизнерадостные цвета, въезжают в японские города и деревни, крушат дома (это почему-то поощряется) и расстреливают гигантских монстров. Экран вытянут по вертикали, чтобы огромных драконов, пауков-

КОГДА СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ ПРИЕДАЮТСЯ, МОЖЕТЕ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ В РЕЖИМ ОБЫЧНОГО ИЛИ КОМАНДНОГО ДЕФМАТЧА.

«Правила игры: СТРЕЛЯТЬ!»



Скорее в номер!

Sega продолжает развивать самые популярные игровые автоматы – аэрохоккей. Сейчас в Японии проводится тестирование кабинета Heat Up Hockey image: на поле с шайбой здесь проецируется изображение, благодаря которому в матчах открываются дополнительные возможности. Геймеры должны собирать шайбой виртуальные бонусы и целиться в специальные мишени.



Хочу!

В японских аркадах автомат проходил открытое тестирование в начале июня, а осенью он поступит в продажу. Американская версия уже анонсирована, а значит и в Европу игра может попасть. И к нам с вами Tank! Tank! Tank!, вполне вероятно, заедет – побыстрее бы только наши владельцы залов перестали бояться кризиса.



переростков и боевых трансформеров было проще разглядеть. Можно соединить вместе до четырех кабинетов Tank! Tank! Tank! – тогда игроки в одном зале смогут бить монстров сообща. А если компанию вам никто составить не захотел, живых геймеров заменит искусственный интеллект. Никакой системы управления отрядом нет и в помине, да и не нужна она в такой простенькой стрелялке. Зато есть увеселительные многопользовательские функции: перед началом раунда, например, вас автоматически фотографирует камера. Затем картинка помещается в смешную рамочку – можете надеть себе на голову шлем, нацепить повязку на глаз или примерить диадему, если вы, вдруг, девочка или просто любите выглядеть смешно. Полученная фотография висит потом над вашим танком, в момент гибели она картинно раскалывается на кусочки. Если ваш транспорт взорвали, отчаиваться не стоит – вы возродитесь в сотне метров от поля боя и продолжите драться как ни в чем не бывало. Ограничение есть только во времени – это дружелюбная игра для людей всех возрастов.

А когда сражения с монстрами приедаются, можете переключиться в режим обычного или командного дефматча. В первом все геймеры бьются друг против друга, во втором четверо игроков делятся на две команды и сражаются по парам. Кто заработал больше фрагов, тот и молодец. А с убитых противников можно собирать ремонтные бонусы и новые виды вооружения.

Управляется все это очень просто: двумя педалями (одна чтобы ехать вперед, вторая – назад) и рулем с кнопками для стрельбы. Оружие можно менять, но все оно выглядит одинаково угрожающе: выбирать приходится между плазматической и электрической пушками, огромным пулеметом, ракетной установкой с говорящим названием «Колосс» и парочкой подобных устройств. С любым из этих приспособлений ваш танк сможет в считанные секунды сровнять весь игровой город с землей. А бомбы тут бывают такие мощные, что ядерный гриб от них остается размером с Годзиллу.

ТАНЧИКИ, ПОКРАШЕННЫЕ В ЖИЗНЕРАДОСТНЫЕ ЦВЕТА, ВЪЕЗЖАЮТ В ЯПОНСКИЕ ГОРОДА И ДЕРЕВНИ, КРУШАТ ДОМА И РАССТРЕЛИВАЮТ ГИГАНТСКИХ МОНСТРОВ.

Почувствовать каждый из таких взрывов вам поможет система отдачи, встроенная не только в сиденье, но и в руль. Выберете пулемет – и кабинет будет колотить из стороны в сторону, возьмете «Колосс» – и станете подпрыгивать от каждого выстрела.

Пока ни о карточках для сохранения, ни о наборе опыта не говорят – хардкорщики могут, разве что, соревноваться друг с другом за первенство в онлайновых рейтингах.

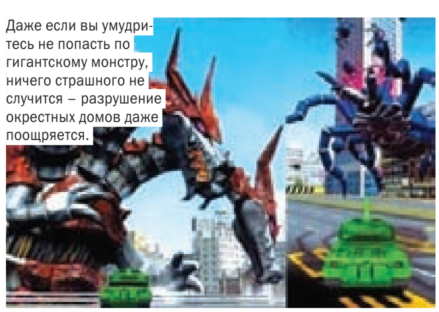
Да и сама «сюжетная» кампания вряд ли будет длинной: каждый бой с монстром длится всего две минуты. Хочется надеяться, что ошибки, допущенные в Tokyo Wars, разработчики не повторят: та игра предлагала всего пару коротеньких уровней и походила, скорее, на демку. Впрочем, даже если поначалу Tank! Tank! Tank! не сможет удивить геймеров интересной кампанией, проблему должны будут устранить чуть позже: в Namco Bandai обещают, что в первый год жизни игру дополнят новыми врагами и локациями. В японские аркады контент будет закачиваться через Интернет, а на Западе его, видимо, вовсе не увидят. Зато сама Tank! Tank! Tank! к нам должна приехать, – по крайней мере, в Америке автомат уже готовятся выпускать. **СИ**



На флайере стрелялку называют battle party game. Весело, просто и можно поиздеваться над соперниками.



Никаких рычажков, никаких передач. Только руль, педали и кнопка «огонь».



Даже если вы умудритесь не попасть по гигантскому монстру, ничего страшного не случится – разрушение окрестных домов даже поощряется.



Просим прощения за странный формат скриншотов: экран автомата вертикальный.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх





ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

› Годзилла, король монстров: эпоха первая

Все придуманные людьми монстры делятся на две большие группы. Первая – чудища, воплощающие обычные человеческие фобии: смерти, темноты, одиночества, голода и холода. Вторая – страшилища, порожденные боязнью неизведанного – вторгающегося в обыденную жизнь благодаря научно-техническому прогрессу и противоречащего всему, к чему привык консервативный разум толпы. Классический пример чудовища из первой категории – вампир, в котором сплелись наш ужас перед ликом смерти, страх темноты и неприязнь к ночным паразитам-кровососам. Эталон страшилища из второй категории – монстр Франкенштейна, созданный самоуверенным ученым в попытке уподобиться Творцу. Дракула пугает человека, обращаясь к инстинктам, оставшимся с тех стародавних времен, когда предки наши ютились в пещерах, боялись ночных тварей, не понимали сути болезней и вообще мало походили на властителей Земли. Монстр же, созданный Генри Франкенштейном, пугает непредсказуемостью, чуждостью всему человеческому, полнейшим безразличием к людским правилам, нормам и обычаям. Страх перед плодами прогресса – это тот самый страх, который пришел к нашим предкам, едва те встали на путь покорения природы. Люди сперва боялись огня, потом железных топоров, а спустя несколько тысячелетий содрогались перед чудовищным величием паровозов, через полвека опасались бунта компьютеров, а недавно объявили главными врагами Большой адронный коллайдер и генную инженерию.

Чудища обоих типов всегда шли рука об руку, время от времени вступая в связь и порождая разнообразных полукровок. Поначалу доминировали первые, вторые лишь изредка казали из-за их спин свои хитрые мордашки. Но по мере ускорения темпов научно-технического прогресса и они стали набирать силы. Чем больше всяких штуковин изобретал человек, тем глубже в тень отходили естественные страхи и тем сильнее становился ужас перед неизведанным. Собственно, в настоящий



Первое явление Годзиллы зрителям («Годзилла», 1954). Поначалу предполагалось, что в сцене этой в пасти монстра будет зажата окровавленная корова. Однако когда режиссер Исиро Хонда увидел отснятый материал, буренка эта ему страсть как не понравилась, и планы пришлось менять.

Годзиллометрия

Точные размеры Годзиллы установить довольно сложно: они изменялись поэтапно, кроме того, значительно варьировались в американских версиях фильма. В данном случае нас интересуют канонические параметры Годзиллы первой эпохи, посему все поздние инкарнации монстра и иноземные вариации отбросим. Как известно, Годзилл за этот период времени было две штуки: первый погиб в конце фильма «Годзилла», сваренный уничтожителем кислорода, второй же геройствовал на протяжении четырнадцати последующих картин. Параметры у обоих монстров были абсолютно одинаковы: высота – 50 метров, вес – 20 тыс. тонн. Из специальных особенностей первого Годзиллы следует отметить ускоренную регенерацию и умение выдыхать радиоактивное пламя. Второй Годзилла имел куда как больше времени для демонстрации талантов, посему достоверно известно, что помимо регенерации и испускания пламени, он мог летать (!), используя свое дыхание в качестве реактивного двигателя, и накапливать электрические заряды.
Гидора, главный оппонент Годзиллы в большинстве фильмов первой волны, был в высоту около 100 метров и весил 30 тыс. тонн. А Минилла, маленький сынок Годзиллы, рост имел в полтора десятка метров и весил от двух до трех тысяч тонн. Мехагодзилла ростом оказался с Годзиллу, но при этом весил на 20 тыс. тонн больше.

момент соотношение составляет, на мой взгляд, 1 к 9, и эта единичка набирается за счет перерождений созданий старой школы и экранизаций готических романов да древних хорроров. Подавляющее большинство современных монстров техногенного происхождения, они прилетают с других планет, имеют электронные мозги или вообще обитают в виртуальном пространстве. Прогнулся даже традиционный японский кайдан (истории о призраках), обзаведшийся приставкой «нео-» и вместо бамбуковых зарослей и глубоких пещер начавший выпускать привидений с экранов телевизоров и страниц веб-сайтов.

Впрочем, вовсе не появление телевизоров и компьютеров и не космические полеты стали переломным моментом в дружеской междоусобице "естественных" и «искусственных» чудищ. В августе 45-го стало очевидно, что страх перед порождениями научно-технического прогресса, в отличие от боязни темноты и покойников, вовсе не эфемерен и не является забавным рудиментом. Рухнувшие на Хиросиму и Нагасаки «Малыш» и «Толстяк» недвусмысленно показали, что у техногенных монстров действительно есть зубы. А погибшие в результате бомбардировок сотни тысяч людей помогли человечеству осознать, что зубами эти монстры могут не только угрожающе сверкать да клацать, но и кусать, и рвать на части.

Внизу: К костюму Годзиллы были подсоединены три кабеля (они использовались при съемке крупных планов). Два – для управления глазами чудища, один – чтобы двигать пастью («Годзилла», 1954). Начиная со второго фильма схему упростили, установив в костюм аккумуляторы. Однако это сделало и без того массивную шкуру еще более тяжелой.



Пламя, обратившее в руины некогда цветущие японские города, дало жизнь одному из величайших (как с точки зрения известности, так и по габаритам) монстров в истории кинематографа. Ужас, страх и паника, порожденные ядерной катастрофой, запечатлелись в памяти японцев как тени сгоревших при взрыве людей на стенах зданий Хиросимы. И именно жителям Страны восходящего солнца судьбой было суждено придумать самого чудовищного из монстров современности – пробудившегося из-за взрывов водородных бомб радиоактивного динозавра Годзиллу.

Динозавр из водородной бомбы

В 52-м году был в четвертый раз выпущен на большие экраны «Кинг Конг» и вновь собрал крайне внушительную кассу. Японцам фильм понравился невероятно, и именно тогда у местных кинематографистов появилась мысль снять картину про то, как гигантский монстр крушит города, сеет хаос и гробит людей тысячами. По понятным причинам подобный фильм должен был вызвать максимальный зрительский отклик.

Сценаристы студии Toho, которой в будущем предстояло стать главным рассадником годзилл, перебрали уйму разных вариантов монстра. Однако все они браковались. Собственно, в самом названии чудища слышны отголоски тех творческих терзаний. Godzilla – транслитерация японского слова Gojira, получившегося, в свою очередь, из сложения двух слов: Gorira и Kujira. Первое означает «горилла», второе – «кит». То есть, можно предположить, каким поначалу видели создатели фильма своего питомца.

И тут как нельзя более кстати подоспел американский фильм ужасов «Чудовище с глубины 20 000 морских саженей» (The Beast from 20,000 Fathoms) Юджина Лоури. В картине этой на Нью-Йорк напал доисторический динозавр, сто миллионов лет просуществовавший в состоянии эскимо, но разморозившийся в результате испытаний ядерного оружия в Заполярье. «Вот оно!» – прошептали восхищенные японские киноделы и немедленно выдумали своего собственного динозавроподобного монстра.

Внизу: Ученые анализируют последствия первого нападения Годзиллы и обнаруживают, что местность заражена радиацией («Годзилла», 1954). Аккурат во время съемок фильма в северной Японии прошел сильный радиоактивный дождь (побочный эффект советских ядерных испытаний), в результате которого были загрязнены колодцы с питьевой водой, сады и огороды. Событие это получило отражение в фильме.







А это разрушенный Годзиллой Токио («Годзилла», 1954). Надо ли искать сходство?..

Вверху: Это не кадр из фильма про «Годзиллу», это настоящая фотография из уничтоженного ядерным взрывом города Нагасаки. «Город был похож на огромное кладбище, на котором не осталось даже могильных памятников...»

Никаких вопросов о том, что могло бы стать причиной появления Годзиллы, не было и быть не могло. Оставалось только додумать, как это все обставить. В который раз помог случай. В феврале 1954 года японское рыболовное судно «Счастливый Дракон» оказалось близ того самого места, где проводились ядерные испытания. Сам корабль нисколько не пострадал, а вот экипаж получил немалую дозу радиации. Впоследствии это вылилось в ряд весьма неприятных последствий для здоровья несчастных рыбаков, а один из них даже скончался. Эти события вызвали в стране огромный резонанс.

Во время усиленного мозгового штурма (боссы Toho требовали немедленно подать им фильм) один из сценаристов случайно наткнулся на газетную статью о судьбе «Счастливого Дракона». Прочитав ее, он понял, что история эта и будет идеальным фундаментом для грядущей ленты. Одолженный из «Чудовища с глубины 20 000 морских саженей» образ динозавроподобного монстра вписывался в нее как нельзя более удачно.

Следующим пунктом на повестке дня встал вопрос о внешнем виде чудища. Режиссеру Исиро Хонде безумно нравилась стоп-моушн анимация, с помощью которой были оживлены Кинг Конг и динозавр с глубины 20 000 морских саженей. Такую же технологию он жаждал применить и для своего «Годзиллы». Боссы Toho, прикинув стоимость и трудоемкость работы, схватились за головы и повелели Хонде забыть об этих бреднях. Решено было нарядить в шкуру чудища одного из актеров и заставить его топтать и крушить картонные домишки. Для этого изготовили очень крутой и весьма реалистичный (по мнению экономных

ПЛАМЯ, ОБРАТИВШЕЕ В РУИНЫ НЕКОГДА ЦВЕТУЩИЕ ЯПОНСКИЕ ГОРОДА, ДАЛО ЖИЗНЬ ОДНОМУ ИЗ ВЕЛИЧАЙШИХ МОНСТРОВ В ИСТОРИИ КИНЕМАТОГРАФА.

начальников Toho) костюм, который вскоре пришлось полностью переделать – слишком он оказался тяжелый и неудобный, актер с трудом стоял в нем, а двигаться и вовсе не мог. Вторая версия шкуры оказалась эластичнее и значительно легче, но мучений исполнителю роли Годзиллы все равно доставила немало.

$900 тыс. (весьма немалые по тем временам, особенно для Японии, деньги) было потрачено на съемки «Годзиллы». Фильм «Чудовище с глубины 20 000 морских саженей» обошелся Warner Bros. в 210 тыс., и это притом, что содержал дорогостоящую стоп-моушн анимацию. В общем, средства были вложены солидные, и создатели закономерно рассчитывали, что лента окупится и принесет более-менее пристойную прибыль. Однако такого поворота событий не ожидали даже самые оптимистично настроенные инвесторы. Премьера состоялась в ноябре 54-го и стала настоящей сенсацией. Зрители валом валили в кинотеатры, с удовольствием пересматривая «Годзиллу» по нескольку раз. Легенда рождалась под звон сыплющихся на бизнесменов из Toho монет.

Согласно сюжету картины, в результате испытаний водородной бомбы спавший на дне моря в течение миллионов лет древний ящер пробудился и принялся всячески безобразить, ломать корабли, топтать прибрежные деревни. Представители властей возжелали утаить Годзиллу от общественности (не очень понятно, как планировалось прятать от людей пятидесятиметрового ящера), дабы избежать международного скандала, но пресса отстояла право народа на получение правдивой информации (очень показательный момент, наглядно отразивший произошедшие в послевоенном японском обществе перемены). Все войска были немедленно брошены на усмирение буйного динозавра, который, благодаря контакту с радиоактивными изотопами стронция, обучился пыхать огнем, и потерпели поражение. Годзилла крушил всех и вся, выжигая целые улицы, убивая, калеча, разрушая. Победить монстра удалось лишь благодаря доктору Сэридзаве, изобретшему чудовищное оружие – уничтожитель кислорода. Ученый, героически пожертвовав собой, отправил страшилище на тот свет (спалив заодно и большую часть местной морской живности).

Несмотря на развлекательный характер фильма, проблемы в нем поднимаются серьезные и сложные. Во-первых, красной нитью через все киноповествование проходит тема опасности ядерного оружия. Годзилла, пробудившийся в результате взрывов водородных бомб и превративший затем Токио в мертвый выжженный город, – лишь эффектный посредник между настоящим убийцей и его жертвами. В фильме нет ни одного отрицательного персонажа, даже сам монстр –

вовсе не безжалостный злодей, но аналог стихийного бедствия, землетрясения или тайфуна, убивающего и калечащего всех без разбора. Единственная же причина этого ужаса – ядерные испытания.

Вторая тема – ответственность человека за свои поступки. Ученый, создавший оружие, сопоставимое по мощи с ядерным, понимает, что последствия от его применения могут быть фатальными для человечества, и предпочитает уничтожить все плоды своих многолетних трудов. Более того, осознавая, что сам он, Сэридзава, обремененный страшным знанием, представляет потенциально не меньшую угрозу, чем Годзилла, убивает себя вместе с монстром и тем самым совершает символический акт искупления «водородного греха» (уж простите мне эту игру слов), разделяя с ним, будучи изобретателем оружия (пусть и не ставшим причиной смерти ни одного человека), ответственность за гибель тысяч своих сограждан.

Самые главные слова в фильме звучат в финальной сцене, в момент скорби по принесшему себя в жертву Сэридзаве и по тысячам погибших и изувеченных во время нашествия монстра людей. Профессор палеонтологии Яманэ, гуманист и пацифист, человек, считающий, что наука должна служить лишь благу человечества, говорит: «Если эксперименты с ядерным оружием продолжатся и дальше, то монстры, подобные Годзилле, будут появляться снова и снова...» Тем самым недвусмысленно выводя мораль картины и... обрекая ее на бесчисленные продолжения. Ибо сколь бы глубока и умна ни была мысль любого «фильма со спецэффектами», через час после выхода из кинотеатра она, даже будучи понятой и осознанной, обречена осесть на задворках памяти у публики. А вот впечатления от увиденного будоражить разум будут еще очень и очень долго. Гигантский монстрюга, топчущий дома, сжигающий танки, давящий людей и превращающий целый мегаполис в манную кашу, – картина эта поразила японцев. Не забывайте, жанр «фильмы о гигантских монстрах» в те годы только-только зарождался, а специальные эффекты были невообразимо далеки от нынешних стандартов. Ну и, кроме того, близость тематики – разрушение не какого-то там далекого Нью-Йорка, а родного и любимого Токио – в разы повысила популярность картины.

Когда динозавр был маленький...

Удивительная штука обнаруживается во время публичных обсуждений первой части «Годзиллы» на русскоязычных ресурсах: люди неожиданно выясняют, что смотрели разные фильмы. Названия одинаковые, сюжетная линия тоже, а вот детали разнятся кардинально. Как правило, дискуссии подобные заканчиваются либо признанием того, что одна из спорящих сторон что-то перепутала, либо списанием всех различий на «этих загадочных» японцев. А ведь на самом деле никто ничего не перепутал, и загадочные японцы ни в чем не виноваты. Первый «Годзилла» действительно существует в двух разных версиях: снятый в 1954-м Исиро Хондой оригинал и американская адаптация, вышедшая в 1956-м. Под адаптацией в данном случае подразумевается вовсе не наложение дубляжа, транслитерация имен и добавление новых титров. Американские правообладатели посчитали, что в оригинале «Годзилла» их соотечественников-киноманов не устроит, и решили... частично его переснять. Справедливо рассудив, что зрителя огорчит не шибко быстрый темп повествования и отсутствие героического протагониста, с которым можно будет себя идентифицировать на протяжении всей картины, боссы компании Jewell Enterprises выкинули из более чем полуторачасового фильма 40 минут материала и добавили 20 минут своего. В течение одного дня (!) были отсняты многочисленные сцены, повествующие о прибытии американского журналиста Стива Мартина (его сыграл Рэймонд Берр) и его постепенном «знакомстве» с ящером. Затем все эти эпизоды средствами монтажа вставили в фильм (весьма качественно, кстати говоря, особенно с учетом того, что с момента выхода первой версии к тому вре-

БЛИЗОСТЬ ТЕМАТИКИ – РАЗРУШЕНИЕ НЕ КАКОГО-ТО ТАМ ДАЛЕКОГО НЬЮ-ЙОРКА, А РОДНОГО И ЛЮБИМОГО ТОКИО – В РАЗЫ ПОВЫСИЛА ПОПУЛЯРНОСТЬ КАРТИНЫ.



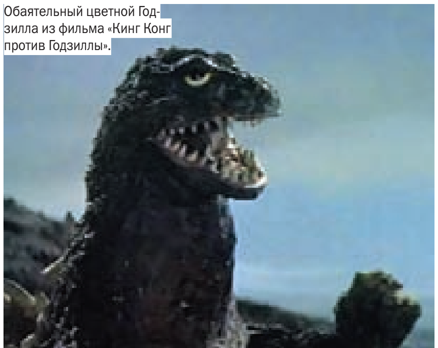
Слева: Тот самый журналист, который волею продюсеров сделался главным протагонистом американской версии фильма («Годзилла, король монстров», 1956).



Внизу: Вспышки света привлекли Анкиласа, который враждовал с Годзиллой еще с тех времен, когда оба были обычными динозаврами («Годзилла снова нападает», 1955).



Обаятельный цветной Годзилла из фильма «Кинг Конг против Годзиллы».



Мотра оттаскивает Годзиллу от своего яйца («Мотра против Годзиллы», 1964).



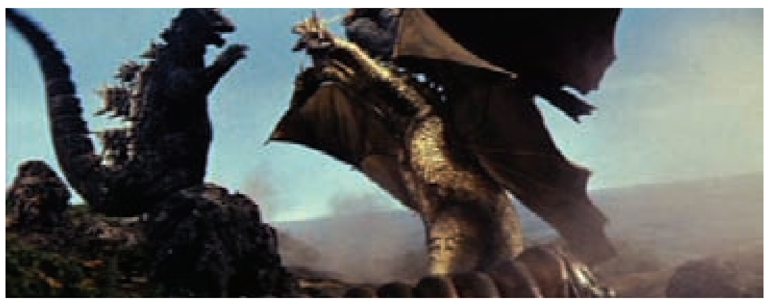
Мстительные личинки Мотры оплетают Годзиллу плотным коконом («Мотра против Годзиллы», 1964).



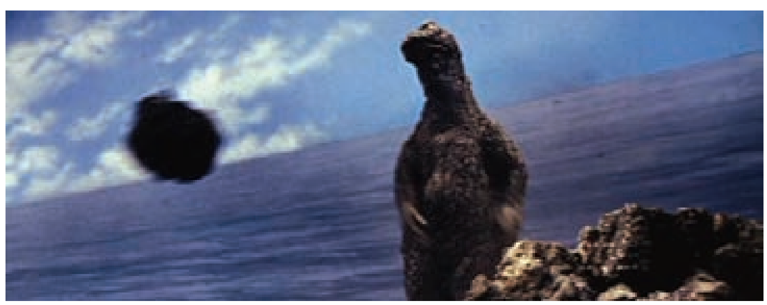


Годзилла получает удар молнией от Гидоры («Гидора – трехголовый монстр», 1964).

мени прошло целых два года). Сам же оригинал был основательно порезан (помимо повествовательных сцен вырезали и просто «нежелательные» моменты, вроде упоминаний о Хиросиме и Нагасаки). Изменилось и название фильма: из просто «Годзиллы» оно превратилось в «Годзиллу, короля монстров!» (Godzilla, King of the Monsters!). В таком виде лента была показана в США, а потом, когда начали появляться видеомагнитофоны и иная техника для просмотра фильмов дома, расползлась по всему свету.



Слева: Вот оно, первое массовое побоище гигантских монстров. Мотра, Годзилла и Родан на стороне добра (Годзилла впервые выступает в такой роли), а Гидора, разумеется, – зла («Гидора – трехголовый монстр», 1964).



Слева: Годзилла швыряется валунами в Гидору («Гидора – трехголовый монстр», 1964). Кстати говоря, до выхода этого фильма зрители не знали, что роль их любимого персонажа исполняет человек в костюме. Информация хранилась в строжайшем секрете, ни один посторонний не допускался на площадку, где снимались «спецэффектные» эпизоды. Предполагалось, что окутанный ореолом тайны киноцикл станет еще более привлекательным.

Когда в результате естественных процессов, сопровождающих передачу видеокассет и прочих носителей из рук в руки, оба фильма стали называть одинаково, и началась неразбериха. Благодаря многочисленным пиратским изданиям и различным самоделкам путаница эта усугубилась, и люди (в особенности наши сограждане), далекие от всех этих «годзильских» тонкостей, недоумевали. Распутывается, правда, клубок этот предельно просто: если виденный вами фильм начинался (вне зависимости от названия, года выпуска, вступительных титров и языка диалогов) с видов сожженного Токио (в оригинальном «Годзилле» эти кадры показываются в заключительной трети), то вы смотрели американскую адаптацию. Она изрядно уступает оригиналу и имеет ряд отступлений от канона. Японская же версия «Годзиллы» открывается сценой сожжения корабля (само чудище при этом не показывается). И начинать свое знакомство с радиоактивным динозавриком (если вы еще не сделали этого) следует именно с нее. Ну а американскую адаптацию можно посмотреть в качестве факультатива.

Разобравшись с иноземными двойниками нашей ящерки, возвращаемся к канонической хронологической линии. Сумасшедший успех «Годзиллы» убедил бизнесменов из студии Toho в том, что у фильмов про гигантских монстров в Японии будущее есть. И будущее это решили приблизить наискорейшими темпами. Буквально за полгода было снято продолжение «Годзиллы» – фильм «Годзилла снова нападает» (Godzilla Raids Again, 1955). Увы, спешка самым негативным образом отразилась на качестве киноленты: сценарий был явно написан на коленке, общий антивоенный и гуманистический посыл картины бесследно растворился в экшне, внутренняя логика первого фильма (относительная, разумеется) испарилась. Впрочем, историческая ценность картины Мотойоси Оды, сменившего на режиссерском посту Исиро Хонду, заключается вовсе не в кинематографических достижениях и красотах. В фильме «Годзилла снова нападает» титульному монстру подыскали равновеликого оппонента, и именно их разрушительному мордобою создатели и посвятили большую часть хронометража. Впоследствии именно драки между гигантскими чудищами и сделались главной «фишкой» японского фантастического хоррора.

ВЫШЕДШИЙ В 1962 ГОДУ «КИНГ КОНГ ПРОТИВ ГОДЗИЛЛЫ» ПОЛУЧИЛСЯ В БОЛЬШЕЙ СТЕПЕНИ КОМЕДИЕЙ, НЕЖЕЛИ ФИЛЬМОМ УЖАСОВ.

Сюжет у картины Мотойоси Оды был таков: предсказание Яманэ из первого фильма сбылось, и испытания ядерного оружия разбудили еще одного Годзиллу, а заодно и нового древнего ящера – смахивающего на здоровенного ежика Ангиласа. Динозавры сошлись в смертельном бою в Осаке и разрушили большую часть города. Годзилла в итоге победил, загрыз и сжег Ангиласа, после чего отправился по своим делам. Однако этих дел свершить ему не позволили: на заснеженном острове монстра погребли под грудами льда.

Несмотря на то что зрители охотно поддержали фильм иеной, особого удовольствия он им, по понятным причинам, не доставил. После чего дельцы студии Toho решили временно поставить производство фильмов о Годзилле на паузу. А в США тем временем

активно готовились перекраивать картину Оды, причем на сей раз дело не должно было ограничиваться одним лишь прикручиванием новых «мирных» эпизодов и удалением старых. Согласно планам американских дистрибьюторов, следовало убрать вообще все до единой сцены с японскими актерами, оставив лишь эпизоды с участием монстров. Все сюжетное «мясо» должно было быть снято заново по иному сценарию (согласно ему, дерущихся монстров намеревались зачемто перевезти в Сан-Франциско). Более того, продюсерам удалось выпросить у представителей Toho костюмы Годзиллы и Ангиласа, которые планировалось использовать для создания дополнительных сцен. Увы, проект накрылся медным тазом, шкурки монстров кто-то стащил, а сценарий канул в лету. В 59-м фильм «Годзилла снова нападает» подработали напильником, отдублировали и выпустили в США под названием «Огненный монстр Гигантис» (Gigantis the Fire Monster). Гигантисом Пол Шрайбман, продюсер американской версии, окрестил Годзиллу, ибо надумал убедить зрителей, что им предстоит увидеть совершенно нового монстра. Мистер Шрайбман почему-то решил, что таким образом удастся привлечь значительно больше людей в кинотеатры, и впоследствии очень об этом решении сожалел.

Собственно, на фильме «Годзилла снова нападает» временно заканчивается серьезная часть истории и начинается форменный кордебалет. В начале 60-х в Японию приезжает американский продюсер Джон Бек, вынашивающий планы снять фильм о драке... Кинг Конга и гигантского монстра Франкенштейна. В США новаторских идей Бека не поняли, и он был вынужден отправиться в страну, где здоровенных монстров ценили и любили. Разумеется, на студии Toho, боссы которой мечтали сделать картину о Кинг Конге еще с начала 50-х, Джона приняли с распростертыми объятиями. Правда, монстра Франкенштейна немедленно отправили в отставку, протолкнув на его место своего родного Годзиллу. В мусорную корзину выбросили и старый сценарий, за ним последовали и мечты Бека о стоп-моушн анимации. «Костюмы и только костюмы! У нас так принято», – строго урезонили продюсера руководители Toho. Наконец, добил несчастного Джона мастер по спецэффектам Эйдзи Цубурая, решивший вывести Годзиллу на новый уровень популярности и сделать фильм доступным для более широкой аудитории, включая детей и подростков. В итоге вышедший в 1962 году «Кинг Конг против Годзиллы» (King Kong vs. Godzilla) получился в большей степени комедией, нежели фильмом ужасов, полностью утратив характерную для двух первых историй мрачную и гнетущую атмосферу. Согласно сюжету картины, некий хитроумный делец решает поднять рейтинги своей фармацевтической компании и приво-зит в Японию Кинг Конга. Тем временем американцы случайно пробуждают Годзиллу из ледяного плена, в котором тот пребывает со времен фильма «Годзилла снова нападает». Монстр немедленно берется за свое излюбленное дело – начинает крушить Японию. Тем же самым занимается и Кинг Конг. Некоторое время спустя чудовищ стравливают (спящего Конга на воздушных шариках доставляют к Годзилле), в результате чего после длительного сеанса монстро-каратэ (никаких шуток, Годзилла, например, довольно эффективно использует удары ногами) обезьяна побеждает и уплывает на родной остров. Поверженный Годзилла остается на дне морском, и никто не знает, что там с ним случилось.



Эта улыбчивая прелесть – Минилла, сын Годзиллы. («Сын Годзиллы», 1967)



Коллективная битва сил добра во главе с Годзиллой против Гидоры («Парад монстров», 1968).

Фильм стал абсолютным хитом в Японии и вновь вызвал колоссальный интерес к Годзилле. Однако Джон Бек, наблюдая за всем этим балаганом, рыдал в батистовый платок. Согласно договору с Toho, он имел право выпустить свою версию фильма для американского проката, и правом этим воспользовался с преогромной радостью: выбросив из картины все комедийные фрагменты, основную массу сюжетных сцен заменил эпизодами, в которых американский журналист комментирует и анализирует содеянное Годзиллой. Кроме того, был полностью обновлен саундтрек (Бек позаимствовал музыку из классических американских ужастиков) и прикручены несколько эффектных сцен из другого фантастического фильма. Словом, автор попытался сделать из «Кинг Конга против Годзиллы» полноценный фантастический хоррор.

Внизу: Как вы думаете, почему лица этих людей буквально сияют счастьем? Они рады видеть Годзиллу и прочих его коллег в добром здравии. Разительный контраст с первыми фильмами цикла, не так ли? («Парад монстров», 1968).

Отрочество и храбрые деяния

После «Кинг Конга против Годзиллы» фильмы о нашем радиоактивном динозаврике начинают сыпаться как из рога изобилия. В 64-м Исиро Хонда стравливает Годзиллу с другим своим монстром Мотрой (в целом положительной гигантской бабочкой, дебютировавшей в 1961 году в одноименном фильме Mothra) в картине «Мотра против Годзиллы» (Mothra vs. Godzilla). По итогам единоборства динозавр бабочку побеждает, подло запузырив ей в мордочку огненнорадиоактивным лучом, но вылупившиеся из яйца Мотры личинки мстят за матушку, заплетают Годзиллу в кокон и топят его в океане. В США этот фильм издали под названием «Годзилла против Нечто» (Godzilla vs. the Thing), посчитав, что не стоит заранее разочаровывать зрителя и объявлять, что драться динозавру предстоит с бабочкой.

В том же 64-м Хонда снял еще один фильм – «Гидора – трехголовый монстр» (Ghidorah, the Three-Headed Monster), в котором чудовищ было уже четыре. Крылатый





Счастлив и сам Годзилла, и его сынишка Минилла («Парад монстров», 1968).

В ФИЛЬМЕ «ГИДОРА – ТРЕХГОЛОВЫЙ ОНСТР» НАША ЯЩЕРКА ВПЕРВЫЕ ОКАЗЫВАЕТСЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫМ ПЕРСОНАЖЕМ И ПОМОГАЕТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ.

ящер Родан (его дебют состоялся в 56-м в персональной картине Rodan), Мотра, всеми любимый Годзилла и инопланетный негодяй Гидора, золотой трехглавый дракон. Фильм уникален тем, что наша ящерка в нем впервые оказывается положительным персонажем: после консультаций с Мотрой, Родан и Годзилла решают забыть о своих распрях и помочь человечеству в борьбе с Гидором. И, разумеется, побеждают.

Актуальная на тот момент космическая тематика понравилась зрителям, и в 65-м Хонда снимает прямой сиквел к фильму «Гидора – трехголовый монстр» – «Великую войну монстров» (Great Monster War). Жители свежеоткрытого спутника Юпитера жалуются землянам, что местный монстр (который впоследствии оказывается Гидором) совсем их затерроризировал, и просят одолжить (!) Годзиллу и летающего ящера Родана, чтобы те, значит, Гидора успокоили. Инопланетяне обещают дать человечеству за это лекарство от рака и прочих неизлечимых болезней. Земляне соглашаются, Годзилла и Родан побеждают Гидора. Однако затем оказывается, что людей обманули, а инопланетные негодяи взяли всех трех ящеров под контроль и жаждут с их помощью захватить Землю. Разумеется, ничего у них не выходит. И когда в конце концов Родан с Годзиллой освобождаются из-под власти коварных захватчиков, то прогоняют Гидора и вновь начинают жить в мире и согласии с людьми.

Чем интенсивнее обрастал Годзилла новыми «врагами» и «друзьями», тем идиотичнее делались сценарии и глупее становились фильмы. В 66-м выходит картина Юн Фукуды «Годзилла против морского монстра» (Godzilla vs. the Sea Monster). Годзилле и Мотре на сей раз пришлось схлестнуться со здоровенным лобстером Эбирой, гигантским кондором Кондра и террористами из организации «Красный бамбук», истязающими жителей родных островов Мотры и производящих тяжелую воду. Фильм этот стал первой в годзилловской истории картиной, не удостоившейся чести отправиться в американский кинопрокат. В 1967 году права на показ «Годзиллы против морского монстра» были проданы одной из североамериканских телевизионных компаний.

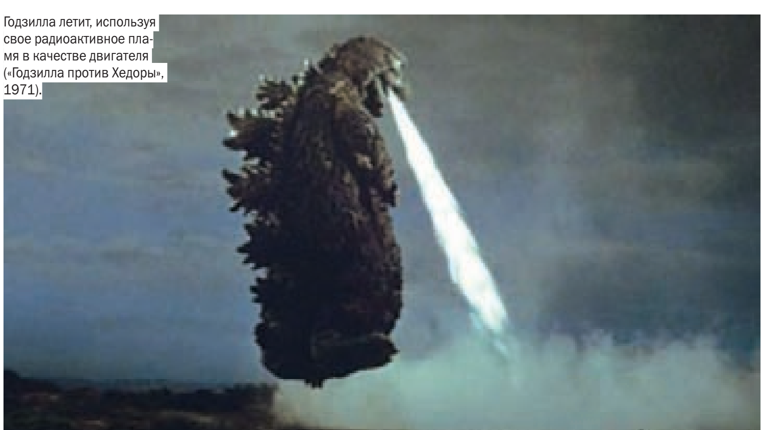


Вверху: Годзилла спасает экологию Земли и побеждает любителя загрязнений Хедору («Годзилла против Хедоры», 1971).

В 67-м Фукуда снимает фильм «Сын Годзиллы» (Son of Godzilla). Годзилла в картине этой обзаводится детенышем – Миниллой, которого старательно обучает всяким годзиловским трюкам (выдыханию радиоактивного пламени и громоподобному рыку). Идиллию изо всех сил пытаются разрушить новые радиоактивные монстры – Камакурасы, гигантские богомолы, и Кумонга, огромный паук. Впрочем, Годзилла всех побеждает и вместе с «малышом» мирно погружается в спячку. Жители США наблюдать за душераздирающей схваткой между динозавриками и насекомыми могли лишь на экранах телевизоров, в кинотеатры «Сын Годзиллы» не прорвался.

На закате эпохи

...Наметившееся падение интереса к Годзилле опечалило бизнесменов из Toho. В попытке вернуть зрителя был запланирован грандиозный проект «Парад монстров» (Destroy All Monsters, 1968), в котором должна была появиться без малого дюжина отборных чудищ: Годзилла, Мотра, Гидора, Родан, Горозавр (гигантский динозавр без каких-либо сверхъестественных способностей, дебютировавший в японском фильме «Побег Кинг Конга» 67 года выпуска), Ангилас, Кумонга, Манда (морской дракон, дебютировавший в 63-м в фильме «Атрагон»), Минилла, Барагон (рогатая четырехногая рептилия, впервые попавшая на киноэкра-



Годзилла летит, используя свое радиоактивное пламя в качестве двигателя («Годзилла против Хедоры», 1971).

Бэмби против Годзиллы

В 1969 году мультипликатор Марв Ньюлэнд поведал миру о самой тяжелой битве в истории Бэмби и самой легкой в истории Годзиллы. Двухминутный ролик открывается криво едущими титрами, перечисляющими все заслуги Ньюленда при создании картины (зрителю сообщается, что Ньюлэнд ее сценарист, автор, хореограф, визажист и продюсер). Тем временем нарисованный карандашом олененок мирно щиплет травку под веселую музыку Россини. Как только титры заканчиваются, на Бэмби наступает гигантская нога Годзиллы и музыка делается мрачной. Затем появляется надпись, в которой Ньюлэнд благодарит город Токио за предоставление Годзиллы для съемок. Конец.

Кроме шуток, «Бэмби встречает Годзиллу» (Bambi Meets Godzilla) считается классикой анимации, и по сей день вызывает здоровый смех у людей, понимающих, над чем и зачем смеялся Ньюлэнд.

СТРАНА ИГР

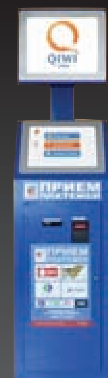
ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD
и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.



Оформить подписку на ваше любимое издание стало еще проще!

С июля 2009 года это можно сделать в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:
* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

подарочный журнал ____________________

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ны в фильме 65 года «Франкенштейн против Барагона») и гигантский Варан (ящерица, чей кинодебют состоялся в фильме 58 года «Варан невероятный»). Время действия – конец двадцатого века, все эти зверушки (кроме инопланетного Гидоры) обитают в специальной резервации, где их активно изучают. Однако идиллия длится недолго: негодяйские пришельцы получают контроль над разумом монстров и велят им крушить земные города (Годзилле достается Нью-Йорк). Но планам негодяев не суждено сбыться: монстры освобождаются, после чего побеждают в очередной раз инопланетного Гидору, и мир во всем мире восстанавливается.

Боссы Toho предполагали свернуть всю серию фильмов о Годзилле в том случае, если «Парад монстров» провалится. Он не провалился. Зрители тепло приняли ленту и обеспечили ей неплохие сборы. В целом позитивно отреагировали и критики. В США фильм (с небольшими, правда, изменениями) удостоился кинопроката. В общем, Годзилла вернулся.

Успех «Парада монстров» вызвал к жизни еще шесть картин: детский фильм «Нападение всех монстров» (All Monsters Attack, 1969), в котором мальчик Итиро в своих снах заводит дружбу с Миниллой и познает простые житейские истины; мрачноватый экологический хоррор «Годзилла против Хедоры» (Godzilla vs. Hedorah, 1971), где Годзилла побеждает пакостное чудовище с другой планеты, обожающее токсичные выбросы; довольно бестолковый «Годзилла против Гигана» (Godzilla vs. Gigan, 1972), в котором Годзилла и Ангилас в который уже раз устраняют инопланетную угрозу и побеждают весьма зловредного кибернетического монстра Гигану. В 73-м выходит картина «Годзилла против Мегалона» (Godzilla vs. Megalon), заслуженно признанная одной из худших историй про Годзиллу. В тот момент могло показаться, что цикл о нашем любимом ящере вот-вот помрет. Но в 74-м режиссер Фукуда положение исправил, сняв фильм «Годзилла против Мехагодзиллы» (Godzilla vs. Mechagodzilla) про поединок Годзиллы и его механического двойника, созданного инопланетными негодяями. Картина эта пришлась зрителям по вкусу и даже стала, наряду с главными лентами цикла, культовой. Наконец, в 75-м был выпущен фильм «Террор Мехагодзиллы» (Terror of Mechagodzilla), в котором Годзилла победил заново собранную Мехагодзиллу и свежего злодея Тираннозавра.

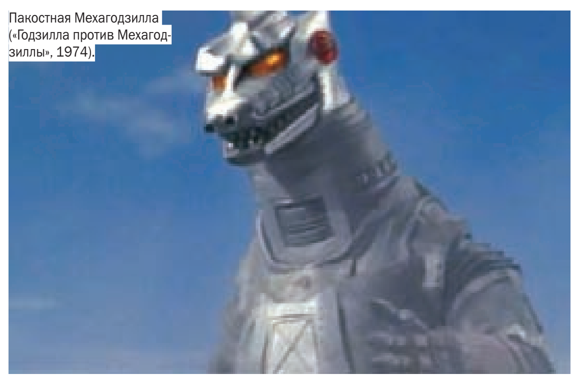
Здесь и заканчивается первая эпоха в истории Годзиллы, а с ней и первая часть нашего рассказа о деяниях радиоактивного ящера, его соратников и врагов. В следующий раз мы поговорим о том, как адаптировался Годзилла к дивному новому миру, как просочился в комиксы и видеоигры, как сделался героем мультиков, как совершил недолгий вояж в США и сменил там пол и чем закончилась последняя чудовищная битва между обновленным Годзиллой и Гидорой – битва, в которой решалась судьба Земли и происходили прочие немаловажные вещи. **СИ**





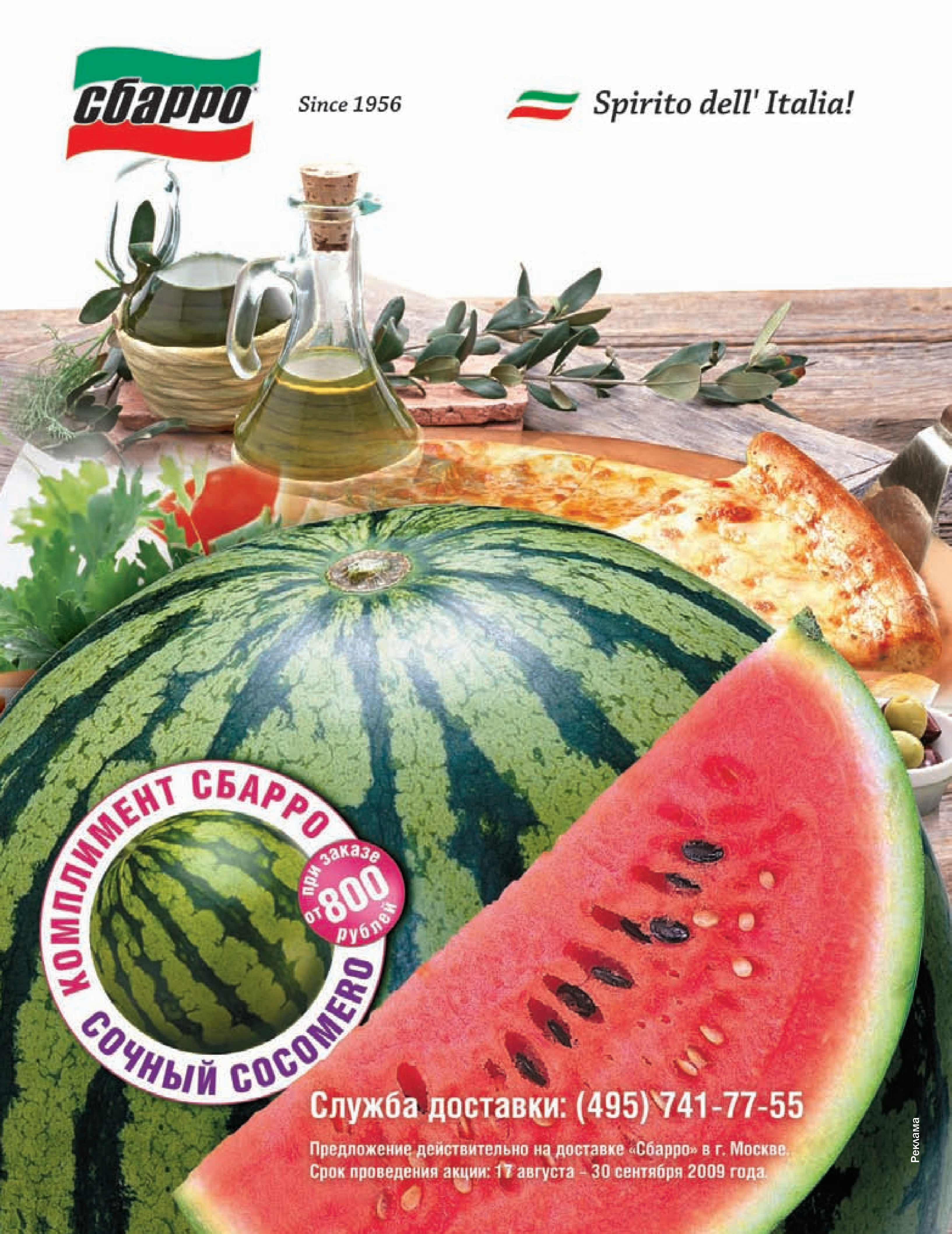
Вверху: Разборки гигантских чудищ («Парад монстров», 1968).

ПРЕДПОЛАГАЛОСЬ СВЕРНУТЬ ВСЮ СЕРИЮ ФИЛЬМОВ О ГОДЗИЛЛЕ В ТОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ «ПАРАД МОНСТРОВ» ПРОВАЛИТСЯ. ОН НЕ ПРОВАЛИЛСЯ.



Пакостная Мехагодзилла («Годзилла против Мехагодзиллы», 1974).




сбарро
Since 1956
Spirito dell' Italia!
КОМПЛИМЕНТ СБАРРО
СОЧНЫЙ COCOMERO
при заказе от 800 рублей
Служба доставки: (495) 741-77-55
Предложение действительно на доставке «Сбарро» в г. Москве.
Срок проведения акции: 17 августа – 30 сентября 2009 года.
Реклама

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› The Walking Dead

Когда Роберт Киркман представил редакторам издательства Image свой проект The Walking Dead, он пообещал, что комикс только в первых главах будет походить на классическую историю про зомби. Позднее герои должны выяснить, что за катастрофой стоят пришельцы, и на страницах книги развернется межгалактический конфликт с зелеными человечками.

THE WALKING DEAD

Формат:
64 главы, выпуск продолжается
Время публикации:
с 10.2003, выпуск продолжается
Сценарист:
Роберт Киркман
Художники:
Тони Мур (с № 01 по № 06), Чарли Эдлард (№ 07 и далее)
Издатель:
Image Comics

Издателю идея понравилась, и The Walking Dead начали печатать. Вот только Киркман, оказывается, всех надул: никаких инопланетян он вводить и не думал. Комикс начался как традиционный рассказ о зомби-катастрофе… и за шесть лет ни разу не отошел от темы. Если бы в Image знали о всамделишных планах авторов, Киркмана и Мура никто бы не принял всерьез – о мертвецах столько всего пишут и снимают, что без сюжетных выкрутасов с марсианами и прочей пакостью на рынок уже не выйдешь. Только замечательные продажи первых выпусков избавили The Walking Dead от гнева обманутых редакторов – через пару месяцев издатель уже радовался, что обошлись без гостей из космоса.

Но чем тогда эта история про зомби отличается от десятков фильмов и книг на ту же тему? У комикса, как жанра, есть одно преимущество перед произведениями Ромеро и его последователей: он не обязан когда-нибудь заканчиваться. Многим режиссерам не хватает экранного времени, чтобы со всех сторон рассмотреть проблему жизни среди мертвых. Каждый второй фильм жанра обрывается на самом интересном месте: пришли зомби, всех убили, последние кадры переполнены отчаянием. Но что бы случилось с героями, проживи они в зараженном мире не месяц-два, а год, другой, третий? Киркман именно на этот вопрос и отвечает – его история, дескать, может продолжаться бесконечно. Автор будет только рад, если комикс переживет своих создателей. Ну а гибель главного героя тем более не составит проблему – найдется, кому передать эстафету.

Вопросы глобального характера, которыми увлекся в определенный момент Ромеро (и из-за которых многие критиковали его «День мертвецов»), авторы комикса умудряются обойти. Киркман сразу пообещал: причина катастрофы объявлена не будет, никакие солдаты на спасение не придут, поисками вакцины от зомби-болезни ни один персонаж не займется. Задача-максимум для каждого героя – дожить до следующей главы. В The Walking Dead от внезапной атаки зомби из соседнего куста никто не застрахован, смерть в этом мире не менее обыденная вещь чем, например, каннибализм или воровство. Как сказал однажды здешний протагонист, «мы с вами и есть ходячие мертвецы».

Сценарист не испытывает к собственным персонажам никакой жалости: он может десятки глав собирать партию, продумывать до тонкостей характер ее членов и прописывать нюансы отношений между друзьями, а потом на двадцати страницах убить всю команду.

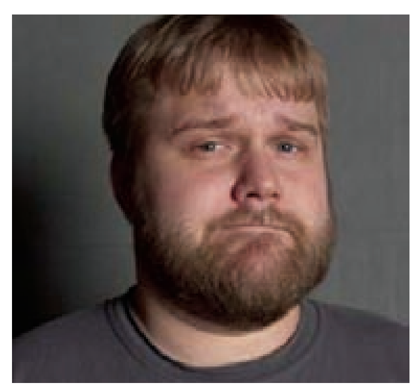
К 64-му выпуску (последнему на момент написания статьи) главный герой, бывший полицейский по имени Рик Граймс, стал калекой и, кажется, сошел с ума. А начинался его поход по зомби-миру довольно оптимистично: первое время он вел за собой других выживших, искал спокойное место для оседлой жизни, пытался спасти всех и каждого. Теперь же Рик расстреливает людей направо и налево, а некоторых готов даже загрызть до смерти. Когда читаешь последний вышедший том (а называется он, кстати, «Во что мы превратились»), не узнаешь персонажей из жизнеутверждающих первых глав.

Как Киркман и обещал шесть лет назад, конца всему этому не видно: герои пока лишь пару раз сменили место обитания, с какими-то группами людей сработались, с другими повоевали. Причем



На ковер!

Роберт Киркман – известный сценарист, который прославился, прежде всего, благодаря плодотворному сотрудничеству с издательством Image. Для этой компании он создал не только The Walking Dead, но также супергеройские Invincible, The Astounding Wolf-Man и Brit. Киркман также успешно работал на Marvel – для них он придумал популярную линейку Marvel Zombies, сочинил сюжеты для некоторых выпусков Captain America, Ultimate X-Men и много чего еще.



воевали по всем правилам – с танками, бомбами и снайперами на вышках.

The Walking Dead до сих пор стабильно обходит по продажам остальные зомби-комиксы, многие из которых были запущены как раз после успеха работы Киркмана. И это притом, что черно-белая графика некоторых читателей, наверняка, отпугнула. С другой стороны, кого-то именно эта техника и привлекла: томики The Walking Dead дешевле цветных книжек – огромный сборник на 48 глав стоит всего $60.

Комикс любят критики и писатели, а сейчас на его основе еще и создают телесериал. Авторы и сами не раз сравнивали свою историю с эпиками вроде Lost («Остаться в живых», по-нашему) – здесь в центре внимания тоже оказываются обычные люди, попавшие в необычные обстоятельства. А орды зомби – они как стихийное бедствие на заднем плане. О повадках мертвецов говорят мало. Все просто: нечисть не эволюционирует, не учится разговаривать, ходит медленно и умирает от пули, попавшей в голову. Классический вариант, как у Ромеро. Вместо того чтобы размышлять о психологии и физиологии ходячих трупов, Киркман пишет о живых (пока) героях, а в диком мире The Walking Dead все они оказываются… интересными. **СИ**

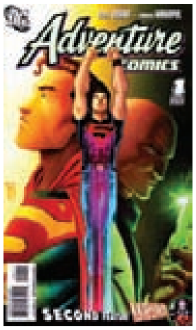








НОВИНКИ



ADVENTURE COMICS #01
Перезапущена древняя линейка комиксов о героях вселенной DC, которая шла с 38-го по 83-й год. Основная история в первой главе посвящена Супербою, а побочная рассказывает о приключениях группы Legion of Super-Heroes. Выпуск рассчитан на новичков и не заваливает читателя незнакомыми персонажами.

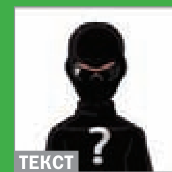


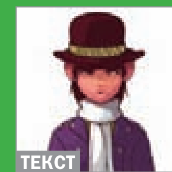
RED CIRCLE: INFERNO #01
В цикле Red Circle супергероев издательства Archie пытаются перевести во вселенную DC. Создатели Бэтмена и Супермена купили права на персонажей более года назад, но использовать их начинают только сейчас. Сама история скучновата, но интересно будет посмотреть, чем дело кончится.



ULTIMATE COMICS SPIDER-MAN #01
Человек-Паук из «ультимативной» вселенной Marvel с горем пополам пережил события Ultimatum и теперь выходит на сцену в свежем цикле, сменяющем Ultimate Spider-Man. Хотя название у линейки новое, сценарист остался прежним, а потому и содержание толком не изменилось.

Бесконечный холст


ТЕКСТ
Иван Костин


ТЕКСТ
Илья Ченцов

Вопреки мнению большинства людей, для того чтобы рисовать комиксы, не нужно особенно уметь собственно рисовать. Рассказать интересную историю можно и картинками в духе «палка, палка, огуречик». О вариациях на эту тему сегодня и пойдет речь.

› xkcd

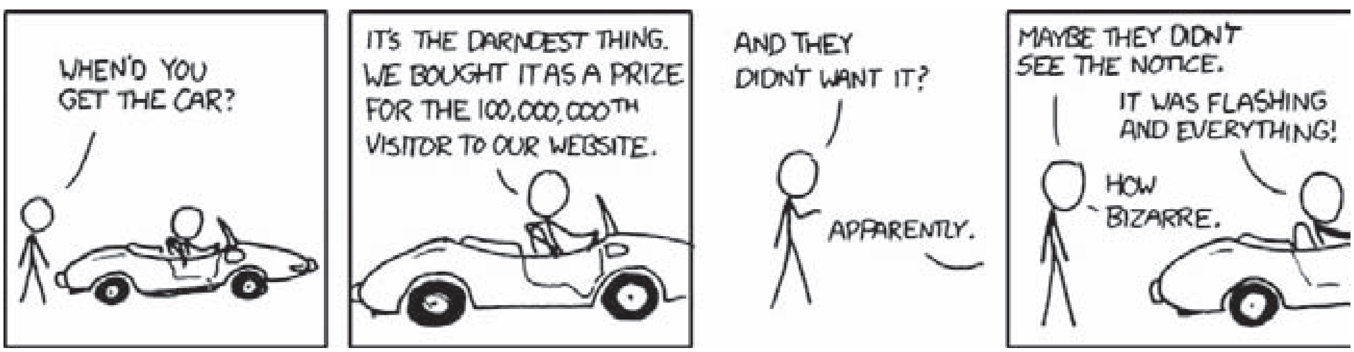
ИНФОРМАЦИЯ

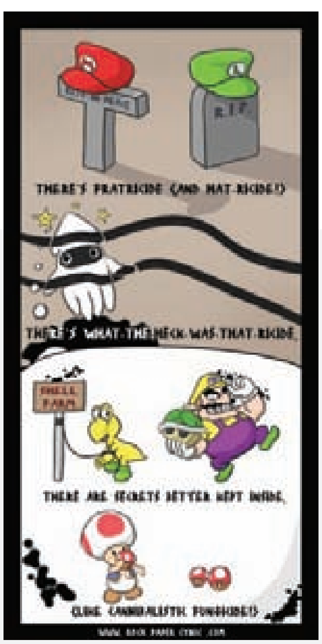
Автор:
Рэндалл Манроу (Randall Munroe)
Онлайн:
www.xkcd.com
Выходит:
с 2005 года, по понедельникам, средам и пятницам

Мощнейший комикс для (и про) людей с техническим складом ума. Математический, программерский и инженерный (в том числе и гиковый) юмор на тему любви, смерти, политики, телесериалов, алгоритмических языков, образования и отдельных видеоигр (важнейшую роль в жизни автора играет Guitar Hero). А также жуткой боязни велоцирапторов и внезапного возникновения Скайнета.

Незамысловатость видеоряда компенсируется подчас глубокомысленным (или просто абсурдно смешным) текстом, варьирующимся от обычного диалога до экспериментов вроде «Мое хобби: выдавать себя за специалиста в области, о которой я не имею ни малейшего представления». Значение комикса для культурного контекста эпохи оценивается объективно и просто – многие шутки из него, от фотографий людей, изображающих, что они играют в шахматы на американских горках (http://xkcd.com/chesscoaster/)или на гитаре голышом в душе (http://wetriffs.com/), до секретных команд в Python и Emacs или умения Ричарда Столлмана сражаться на катанах с ниндзя, обрели физическое воплощение. И это здорово.

Неофициальную русскую версию xkcd можно найти по адресу http://www.xkcd.ru.







› Rock, Paper, Cynic

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Питер Чийковский (Peter Chiykowski)
Онлайн:
www.rockpapercynic.com
Выходит:
с 2008 года, по будням

По признанию автора, «Камень, бумага, циник» создавался под впечатлением от xkcd, и поэтому по праву находится с ним на одной странице. Тем не менее, все сходство ограничивается любовью к превращению привычного в логичное («Когда-нибудь будет написана пьеса о пацифистах-владельцах оружейного магазина. Ее назовут "Чехов вас обманывал"») и использованием точно таких же простых «палочковых» человечков в качестве действующих лиц. По сути же своей RPC куда как ближе к A Softer World – большая часть шуток основана на переделке известной цитаты или расхожей фразы либо в ее абсурдное, но логичное завершение, либо в неожиданное (и, естественно, крайне циничное) извращение.

Также Питер промышляет записью песен и сочинением рассказов, чем лишний раз доказывает, что талантливый человек одинаково талантлив во всем. Некоторые комиксы как раз иллюстрируют песни, как и приведенный нами пример – часть пентаптиха, положенного в основу «видеоклипа» на песню One Shell, Two Shell.

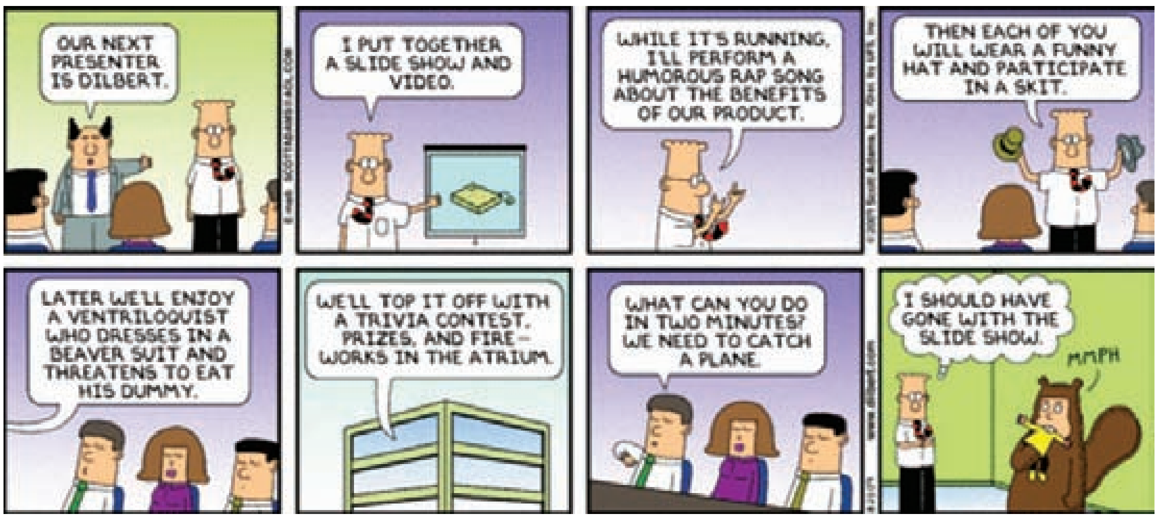
ЗА ДВАДЦАТЬ ЛЕТ «ДИЛБЕРТ» СТАЛ НАСТОЯЩЕЙ ПОСТОЯННО ПОПОЛНЯЕМОЙ ЭНЦИКЛОПЕДИЕЙ КОРПОРАТИВНО-ОФИСНОГО ИДИОТИЗМА И ПРИОБРЕЛ ШИРОЧАЙШУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ.

› Dilbert

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Скотт Адамс
(Scott Adams)
Онлайн:
www.dilbert.com
Выходит:
с 1989 года (с 1995
в онлайне), ежедневно

Скотт Адамс как-то признался, что может рисовать и лучше, но считает, что «Дилберт» и так достаточно хорош. И действительно, пусть на вид персонажи и схематичны, но в инженере Дилберте, его рогополосом боссе и их сотрудниках многие нынешние конторские работники (и не только) узнают себя и своих знакомых. За двадцать лет комикс стал настоящей энциклопедией корпоративно-офисного идиотизма и приобрел широчайшую популярность – многие даже упрекают Адамса в том, что по его вине такой бардак, который творится в компании Дилберта, стал восприниматься как норма. В Сеть «Дилберт» вышел не сразу, однако на сайте есть практически полный архив выпусков даже доинтернетовских времен – теперь в цвете! Читатели также могут посоревноваться со Скоттом в придумывании подписей к стрипам или заглянуть в блог автора, где он в последнее время излагает свои идеи о создании идеального города. Если же вас интересует только комикс, по адресу http://www.dilbert.com/fast вы найдете его быстрозагружаемую версию.



DILBERT: © Scott Adams/
Dist. by United Feature
Syndicate, Inc.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Джефф Мамм
(Jeff Mumm)
Онлайн:
joegp.com
Выходит:
с 2008 года,
по понедельникам,
средам и пятницам

› featuring Talking Guinea Pigs!

Что ж, на этом о человечках-огуречках пока все. Следующий номер нашей программы – говорящие морские свинки! Сравнение с «Миссией Дарвина», конечно, напрашивается, но не торопитесь – этот комикс отличается от недавнего мультика, как «Братья Карамазовы» от сказки про братца Иванушку. Первая, пока незавершенная, история цикла повествует о свинках-астронавтах, которых затягивает в черную дыру, ведущую к нам на Землю, так что бравые покорители космоса оказываются… в России XIX века. Вскоре они знакомятся с интеллигентом Петром, которого по нынешним меркам можно было бы назвать эмобоем: так, на протяжении целой главы комикса он в расстроенных чувствах сочиняет письмо к своему другу, который обидел его, сказав, что Петр не читал труды Фурье. С подачи морсвина юноша, начав с Фурье, ниспровергает в своем послании всю систему образования. Гротескные, но не заезженные характеры персонажей, умный, но не заумный юмор и симпатичный, но не приторный стиль рисунка отличают featuring Talking Guinea Pigs!… да хоть от той же «Миссии Дарвина».

P. S. Приносим свои извинения за то, что в прошлом выпуске рубрики Huw Davies, автор комикса Bunny, был ненамеренно назван «Хау». Конечно же, его зовут Хью, и, как нам объяснили, это валлийская форма английского (и более привычного нам с вами) имени Hugh. Как говорится, век живи – век учись (дураком помрешь).

Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные… Правила к одним умещаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадуют и вас.



ТЕКСТ
А. Арбатский

› De Bellis Antiquitatis

Все давно знают, что варгеймеры – это люди с огромными чемоданами, набитыми искусно раскрашенными фигурками от Games Workshop для игры в Warhammer или Warhammer 40k. А еще они собираются в клубах и разыгрывают многочасовые сражения. Однако на «вахе» свет клином не сошелся, существует превеликое множество военных игр, не менее славных и популярных, хотя и не столь известных в России. Сегодня мы расскажем о DBA – De Bellis Antiquitatis.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Филл Баркер (Phil Barker)
Год выхода:
1990 г.
Издатель:
Wargames Research Group
Для кого:
Варгейм для жадных, умных и занятых

Внизу: Вместо полевого лагеря сгодится и донжон. В этом сражении сарацины стараются снять осаду своей крепости, которую пытается захватить как опорный пункт венецианская армия.

Смотрятся «ваховские» солдатики великолепно, правда приличная армия обойдется примерно в тысячу вечнозеленых. Это одни только модельки, которые сначала надо бы раскрасить самому, если руки растут откуда надо, или отдать мастеру, коли кисточку мы в руках держать не умеем. Да, кстати, помимо фигурок, есть еще rolebook. Рассматривать его одно удовольствие: тут и роскошные фотографии, и замечательные рисунки, представляющие во всей красе вселенные Warhammer. Но вот в чем загвоздка, для нормальной игры надо не только прочесть, но и знать близко к тексту содержание правил станиц на сто да десяток кодексов листов с полсотни в каждом. Страшно? Хочется купить себе ствол для страйкбола и отправиться в леса? Быстрее, веселее, гуманнее. И животик поможет согнать.

Я уже отговорил вас браться за варгеймы? Жаль, ведь не все так ужасно. Много лет назад гениальный геймдизайнер (между прочим видный английский историк-антиковед) Филл Баркер всех спас. В те времена существовала громоздкая историческая игровая система – WRG, похожая на современную «ваховскую». Но вот однажды Баркер сел, пожалел тех, кто рад бы поиграть, да денег нет или времени мало, и придумал великолепные правила, перевернувшие тогдашние представления о варгейме. Так появилась и по сей день самая популярная в мире турнирная система – DBA.

В России, к сожалению, она еще не очень распространена, хотя уже появляются первые клубы, где играют в De Bellis Antiquitatis – в Москве, Перми, Екатеринбурге, Харькове. Что удивительно, без всякой раскрутки, без огромных сумм, которые тратит GW, например, на поддержку своих систем.



Секрет De Bellis Antiquitatis и нового подхода к игре прост: партия занимает от 30 до 60 минут (вместо того, чтобы 4-8 часов изводить друг друга тягомотными расчетами и жаркими спорами). Армия DBA – это дюжина подставок с отрядами от двух до восьми фигурок на каждой. Так что среднее войско состоит из полусотни солдатиков и обойдется в $30-40. Играют в DBA обычно оловянными миниатюрами размером 15 мм, для сражения требуется ровная поверхность всего 24х24 дюйма. Благо, сами правила осваиваются за полчаса, поскольку на десяти страницах рассказано все, что нужно знать.

Кроме того, «рулбук» включает расписку примерно на 500 армий, от древних шумеров до швейцарцев XV века. Подборка действительно гигантская, тут и ацтеки, и малазийцы, и десятки родов войск, о существовании которых я даже не подозревал, пока не заглянул в книгу правил. К слову, со временем чтение этих расписок превращается для варгеймера в особого рода развлечение: едешь себе в метро и, пока суд да дело, выискиваешь что-нибудь экзотичное, предвкушая, как будут потрясены товарищи на очередном турнире.

При том, что все армии абсолютно уникальны, нет нужды долго раздумывать, куда же потратить пятьдесят очков – купить лишнего сержанта в тот отряд или сделать это отделение ветеранским. Все уже готово, так что обычно приходится выбирать лишь из нескольких вариантов. Другое дело, что подставок-то двенадцать, потому чрезвычайно важна удачная комбинация. Конечно, есть армии, в которых разрешено делать замены – взять не рыцарей, а лучников или не копейщиков, а застрельщиков. В таком случае придется изрядно поломать голову, составляя войско. Особенно памятуя, что поле брани может оказаться не слишком подходящим для ваших частей, ведь каждая армия по-своему ведет себя на своей и чужой территории, в горах, в поле, у реки… И ее агрессивность в той или иной ситуации тоже отличается. Скажем, народы, которые, как гласит история, часто нападали на соседей, более воинственны, а значит, скорее всего, будут лучше биться на вражеской территории. И наоборот, есть армии, предпочитающие встречать врага дома. Одна-

ко это не гвоздями прибито – бросок кубика всегда оставляет место случайности.

Система Баркера, при всей своей простоте, потрясающе увязывает особенности местности с характером армии, не позволяя загонять каких-нибудь печенегов в леса и горы, где степняки окажутся совершенно беспомощными. И потому, если вы взялись играть, скажем, за коварных самнитов (это такие италийские племена), страшные римляне почти наверняка вторгнутся в ваши родные горы, где легкая пехота вышеназванных самнитов чувствует себя как дома. Таким образом поддерживается соотношение сил, учитывающее не только сами войска, но и территорию, на которой им придется сражаться.

Прекрасное решение, позволяющее соблюсти историческую достоверность и сохранять баланс сил: неслучайно вовсе не в Швейцарских Альпах появилась тяжелая рыцарская кавалерия, перед которой какие-нибудь застрельщики на равнине беспомощны, а в лесу или на крутых холмах почти непобедимы.

Кстати, зная вечную проблему варгеймерских клубов – где найти того крайнего, который будет делать элементы местности, хитрый Филл, приписав террейн к армиям, заставил-таки ленивцев клеить горушки да болотца для своих драгоценных солдатиков.

А куда деваться, раз в начале партии обороняющийся игрок сам расставляет элементы местности, на которой готов принять бой, а потом атакующий пытается зайти на нее с наиболее удобной стороны. Правда, приходится разок бросить кубик, выясняя, удался маневр, или вы опять, как и последние пятнадцать раз, материализовались перед врагом посреди болота. Затем расставляются армии и сражение начинается. Порядок хода предельно прост: бросаете кубик, чтобы узнать, сколько у вас командных очков и тратите их на движение войск. На одно очко можно переместить подставку, а можно и целую линию, если отряды стоят вместе. Линии, конечно, менее маневренны, зато «выстроенные» таким образом «части-подставки» поддерживают друг друга.

Войска сходятся и яростно сражаются. Битва идет, пока одна из сторон не лишится четырех отрядов. Хотя тут тоже есть нюансы. Получилось завалить вражеского генерала, да еще потери противника больше на тот момент – сражение выиграно. Удалось захватить вражеский лагерь – пока его не отбили, имеем два лишних победных очка. Лагерь игроку тоже приходится делать самому, и это предмет особой гордости рукастых «дэбэашников». Какие только изыски не встречаются! У одного телега с отвалившимся колесом, а вокруг суетятся слуги, у другого рыцарские шатры, у третьего караван верблюдов, у четвертого страшное галльское капище – словом, на что фантазии хватит.

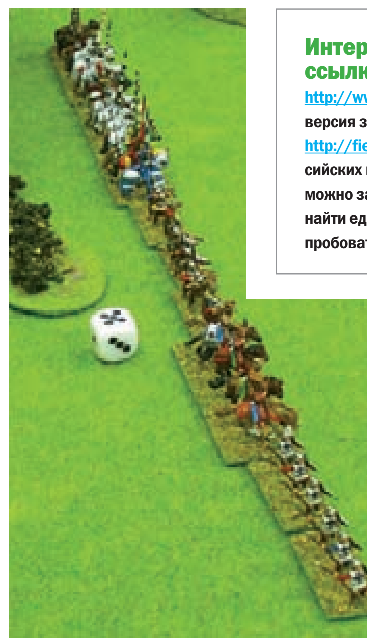
Главное, чем привлекает система Филла Баркера, – короткие динамичные сражения, никак не сводимые к тупому бросанию кубика. По стратегической глубине DBA сравнима с разве что с шахматами – легко научиться играть, трудно стать мастером. Для начала Баркер попытался понять, что видел на поле брани зоркий полководец древности, а что лицезреет близорукий варгеймер-традиционалист. Настоящий-то военачальник до конца боя точно не знал, какой отряд сколько солдат потерял, а представлял лишь, атакует подразделение, отступает, бежит или уничтожено. Осознав это, Филл пришел к выводу, что при моделировании сражений нет смысла учитывать потери. Тем более в самой битве погибало не так много народу – основная часть бежала, отступала или, ломая строй, превращалась в беспорядочную толпу. Получалось, что именно эти-то показатели гораздо важнее, чем скрупулезный подсчет, сколько бойцов полегло, а сколько выжило.

Следующая гениальная мысль пришла в голову Баркера, когда он анализировал описания войн древности. Мы – дети XX, а кто помоложе – и XXI века, потому привыкли подходить к родам войск с точки зрения технических характеристик. Так, арбалет бьет с силой «6» раз в минуту, а лук с силой «2» каждые двадцать секунд. Исходя из этой логики показатели множились как грибы после дождя, а Филл счел, что сила, ловкость и прочее – ненужный хлам, только засоряющий игру чрезмерными расчетами. Мало того, в этой мешанине очень трудно определить, кто сильнее, чтобы решить, где и кого атаковать. В некоторых системах бедный игрок должен трижды бросить кубик, чтобы выяснить, убит воин врага или нет, да еще при этом свериться с огромной таблицей, прибавить и вычесть модификаторы да бонусы… В DBA все по-другому. Есть рода войск – рыцари, кавалерия, легкая конница, пикинеры, копейщики, варвары, пехота, застрельщики. И все они действуют в согласии с собственной тактикой, а не абстрактной силой. Игрок при этом хорошо понимает, кого, скорее всего, одолеет, а с кем лучше не связываться.

Если вы хотите быстрой, умной и красивой игры, где роль кубика достаточно велика, чтобы держать участников все полчаса в нервном напряжении, и настолько мала, чтобы не удавалось выехать за счет слепой удачи, если хотите сражаться, а не лазить по таблицам, вычитая умножая, если не готовы истратить на свое хобби кучу денег, а потом обнаружить что супердорогой дракон уже не рулит – DBA для вас. Экономная, остроумная, очень изящная система как нельзя лучше подойдет для того, чтобы начать играть в варгеймы. **СИ**



Правила DBA рассчитаны даже на самые редкие рода войск – кулеврины, метательные машины, слоны, колесницы.



Слева: Армия Тевтонского ордена развернута в боевой порядок перед сражением.

Интересные ссылки по теме

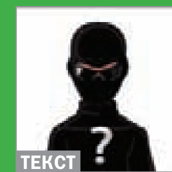
http://www.dbaol.com – онлайн-версия знаменитой системы. http://fieldofbattle.ru – сайт российских варгеймеров. На форуме можно задать вопросы по DBA, найти единомышленников и попробовать себя в игре.



Помимо DBA, перу Филла Баркера принадлежат и правила DBM, предназначенные для более подробного отыгрыша больших сражений, и правила DBR, посвященные эпохе Ренессанса. На фотографии – Итальянские войны.

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ
Алексей Копцев

ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ



› «Тайна рифа»

Только сегодня я с удивлением узнал о существовании подводных драконов. Жили они не тужили, водили дружбу с людьми, а потом раз – лишились всех своих накоплений и волшебной жилплощади. Неведомый супостат разрушил прекрасный драконий город. Придется нам отправляться на морское дно и отстраивать столицу заново. А что делать?

Такой немудреный сюжет предлагает нам новая казуальная головоломка «Тайна рифа». По жанру – это забавный гибрид Match Three и простенькой экономической стратегии. Чтобы построить город нужны ресурсы, но как их получить? Рубить кораллы нас никто не заставляет. Вполне достаточно быстро и «с пузырьком» складывать последовательности из трех и более одинаковых фишек. Вроде бы банальщина, но не торопитесь с выводами. Если вы сможете выстроить хитрый ромб или какую-другую трапецию, то получите дополнительные бонусы и золото.

После этого остается отправиться в магазин, более похожий на невероятной красы аквариум, и прикупить очередное здание для драконьей ратуши. Помимо декоративной эти сооружения выполняют и практическую функцию: некоторые производят рыбу, некоторые – разнообразные предметы. Все они пригодятся при строительстве подводной столицы. Великий дракон вам в помощь.

› «Магическая энциклопедия»

Кто сказал, что в casual нет насилия, а еще – оборотней, подземелий, дрожащих свечей и других составляющих качественного «до ледяных мурашек» хоррора? Не верьте! Новые казуальные приключения становятся все увлекательней и страшнее. Женщины вообще любят мистику, и в компьютерных играх тоже. Разработчикам остается следовать вкусам аудитории. Хотели? Получите.

«Магическая энциклопедия. Лунный свет» – одно только это название заставляет вспомнить про ликантропов и волкодлаков. И правильно заставляет, ведь речь в игре идет именно об оборотнях. Верней о несчастном профессоре, превращенном в такое зубастое чудище. Кто препода расколдует – тому и зачет. За дело берется Катрин, знакомая по другой волшебной игре «Магическая энциклопедия. Том 1». Девушка решительна, а главное – очень наблюдательна. В таком жанре, как «поиск предметов» нужно обладать тысячепроцентным зрением и способностью все видеть насквозь.

Нет, кроме шуток. Многие игроки уже назвали «МЭ. Лунный свет» одной из самых сложных, а потому – интересных игр жанра. Просто найти предмет недостаточно: нужно собрать его по частям, прогуляться по нескольким локациям и найти место его применения. Гулять приятно – все объекты и бэки отрисованы от руки, что делает картинку просто волшебной.

ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ



ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ



› «Зачарованные острова»

Самая обычная садовая клубничка может победить вселенский ужас. Не верите? Тогда попробуйте казуальную головоломку «Зачарованные острова». Там все показано очень наглядно.

Во всем виновата злая ведьма. Махнула палочкой и готово – целый бананово-лимонный архипелаг превратился в выжженную пустыню. Кто поможет островитянам и наведет порядок на этом экскурорте? За дело берется волшебница Алиса. Силой своих заклинаний она будет собирать ресурсы и очищать уровни от всякой дряни.

Ресурсы выглядят очень аппетитно. Тут вам и клубника, и бананы, и прочие тропические деликатесы. Собрать их совсем нетрудно, достаточно выстроить линию из трех и более одинаковых элементов, как и во многих играх Match Three жанра. При этом каждый уровень по-своему уникален. Где-то нужно заниматься сбором древесины, где-то – срывать лечебные цветочки, а то и вовсе – сражаться с монструозными боссами. Чтобы победить такую зверюгу, нужно обрушивать ей на голову... все те же комбинации из фишек одного цвета.

Одержав победу, можно переключиться на более мирные занятия – огородничество, садоводство и терраформинг. Например, высадить рощицу сакур или ограничиться одной цветочной клумбой.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр
- Smash Cars, 342 Мбайт, $14.99
- Marvel vs. Capcom 2, 199 Мбайт, 535 руб.
- Droplitz, £7.99
- TV Show King, 220 Мбайт, 345 руб.
- Watchmen: The End Is Nigh Part 2, 807 Мбайт, 445 руб.

Демоверсии
- IL-2 Sturmovik: Birds of Prey, 1.7 Гбайт
- Mini Ninjas, 1 Гбайт
- Wet, 766 Мбайт
- Colin McRae: DiRT 2, 916 Мбайт
- Call of Juarez: Bound in Blood, 578 Мбайт

Дополнения
- BlazBlue: Calamity Trigger – All Additional Colors, 301 Кбайт, $4.99 или $0.99/шт.
- BlazBlue: Calamity Trigger – Playable Characters (Unlimited Hakumen, Unlimited Rachel, Unlimited V-13, Unlimited Ragna), 301 Кбайт, $0.99/шт.
- Disgaea 3: Absence of Justice – DLC Complete Set, 1 Мбайт, $49.99
- Cross Edge – 11 платных дополнений, 111 Кбайт, $1.99/шт.
- Cross Edge – Additional Dungeon 5, 111 Кбайт, бесплатно
- ZEN Pinball – Street Fighter II Tribute Table, 37 Мбайт, 70 руб.
- Dynasty Warriors 6 Empires – Armor Sets (Arabian, Mystic, Wa, Shinobi), 3 Мбайт, бесплатно
- Madden NFL 10 – Madden Max Pack, 100 Кбайт, 275 руб. или 17-100 руб./шт.
- LittleBigPlanet – History Costume Kit Pack (Ada Lovelace, Boudicca, Genghis Khan, Mozart), 1 Мбайт, 100 руб. или 35 руб./шт.
- LittleBigPlanet – History Level Kit Pack, 1 Мбайт, 140 руб.
- Red Faction: Guerrilla – Demons of the Badlands, 444 Мбайт, £6.29
- Rock Band – Foo Fighters Pack 02 («All My Life», «I'll Stick Around», «Lonely As You»), 106 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Gorillaz Pack 01 («Clint Eastwood», «Feel Good Inc.», «Re-Hash»), 116 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (The Band «Chest Fever (Live)», The Who «Magic Bus (Live at Leeds)», Big Brother and the Holding Company «Piece of my Heart», Jefferson Airplane «White Rabbit», Kaiser Chiefs «I Predict A Riot», Eve 6 «Inside Out», Blind Melon «No Rain», Blur «There's No Other Way»), 17-52 Мбайт, £0.99/шт.
- Guitar Hero World Tour – Activision Track Pack (H is Orange «Nothing All The Time», Awaken «The Silence is Deafening», Hundred Reasons «I'll Never Know»), 118 Мбайт, бесплатно

› Gravity Crash

PSN АНОНС

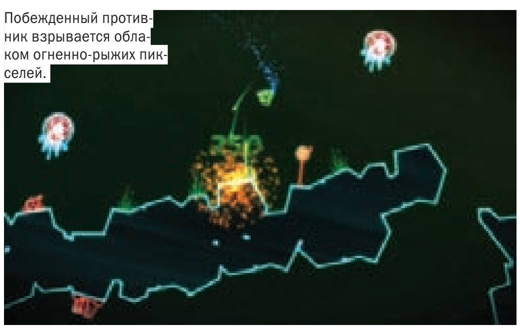
Жанр: shooter | **Издатель:** Sony Computer Entertainment | **Разработчик:** Just Add Water | **Дата выхода:** не объявлено

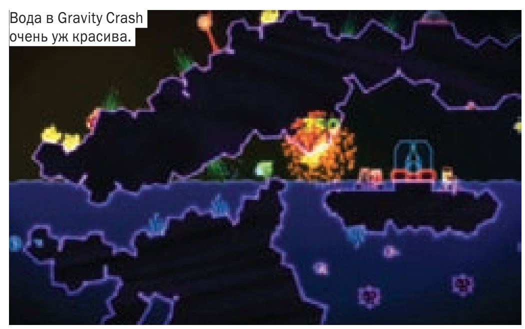
Gravity Crash впервые показали публике лишь незадолго до последней E3, но ей быстро удалось попасть прессе на прицел и привлечь внимание геймеров. Ничем особенным при этом она, правда, похвастаться не может – вероятно, бедные PSN-игроки просто изголодались по хорошим шутерам для своей консоли. Как водится, свято место пусто не бывает – скоро им удастся настреляться всласть, ведь на носу еще и релиз PixelJunk Shooter, которую не сразу-то от Gravity Crash и отличишь. Особенно с точки зрения геймплея: обе они являются 2D-шутерами образца Super Stardust HD, где левый стик геймпада отвечает за полеты, а правый – за стрельбу. Впрочем, на сей раз придется сражаться еще и с гравитацией планеты (самих планет ожидается ровно тридцать семь): не уследишь – воплотишь название в реальность.

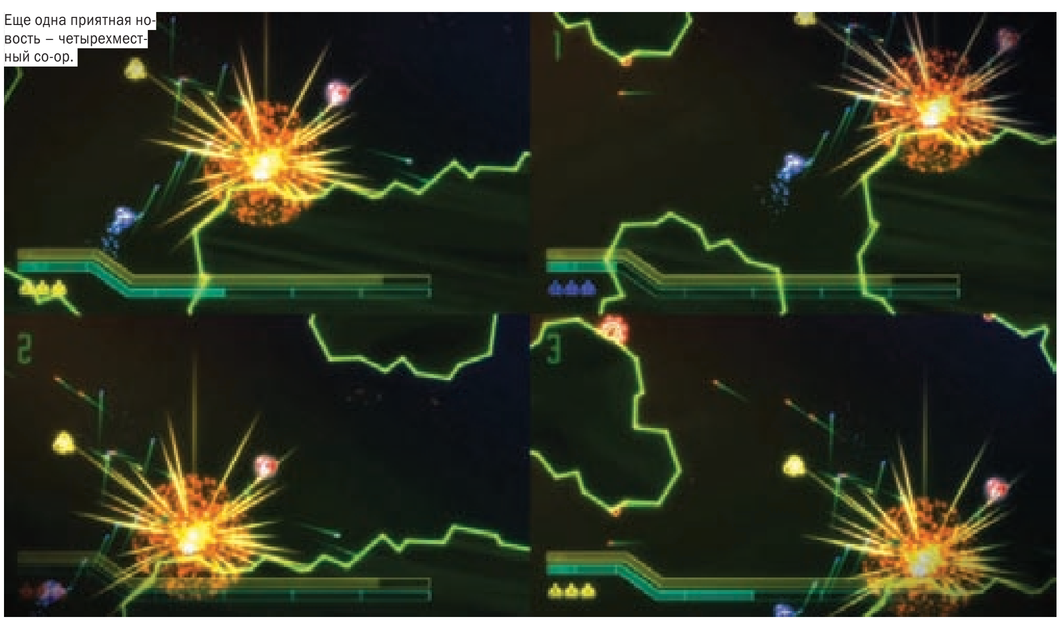
В свободное от выживания время от игрока потребуют выполнять рутинные задания – собирать ресурсы да спасать незадачливых космонавтов. Разработчики собираются, кстати, расщедриться на полноценный редактор уровней. Долго в нем разбираться не придется: накидал «островков» земли, налил воды, расставил врагов – и в бой. Еще один несомненный плюс игры – красивый визуальный стиль. Минимализм в духе старой доброй Asteroids оттенен всеми цветами ЛСД'шной радуги и гладкими «неоновым» линиями. Немного напоминает DEFCON, но больше всего – и картинкой, и механикой – «свободно падающий» шутер от Just Add Water похож на бесплатную Gravitron, которую мы, кстати, положили на диск.

Представляется, что от Gravity Crash не стоит ждать чуда – это будет просто очень хорошая игра. Может, это даже и к лучшему – одними шедеврами сыт не будешь.

Алексей Косожихин


Побежденный противник взрывается облаком огненно-рыжих пикселей.


Вода в Gravity Crash очень уж красива.


Еще одна приятная новость – четырехместный со-ор.

› Trine ★★★★½

PC, PSN НОВИНКА

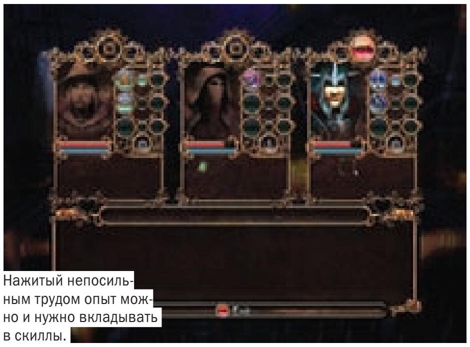
Жанр: action-adventure.fantasy | **Издатель:** Nobilis | **Разработчик:** Frozenbyte | **Размер:** 600 Мбайт | **Зона:** | **Цена:** $29.99

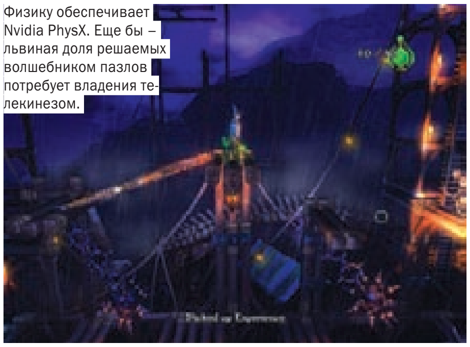
Проходя какую-нибудь RPG, вы наверняка не раз задумывались: «Выбери я иного персонажа, и этот квест было бы гораздо проще выполнить!» Многие ролевые игры для того и используют понятие «партии» – универсальной группы персонажей. Trine делает управление партией проще: на экране присутствует только один герой, которого можно «подменить» прямо во время игры. Это, впрочем, не отменяет и обычный co-op (доступ к которому надежно запрятан в настройках управления). Каждый из трех персонажей, разумеется, имеет свой уникальный подход к прохождению игры. Колдун способен создавать предметы из воздуха и швыряться огнем, воин крушит врагов мечом и укрывается щитом, а воровка мастерски владеет луком и раскачивается на веревке будто Человек-паук. Здоровье у каждого из фэнтезийных Труса, Балбеса и Бывалого свое и имеет свойство внезапно заканчиваться в самый неподходящий момент. К счастью, если постараться, то все пазлы вполне удастся пройти представителем любого класса (крепким орешкам на заметку: попробуйте закончить игру, не меняя персонажа ни разу), а там уже и до воскрешающего сейвпойнта рукой подать. А чтобы ваши подопечные пореже откидывали коньки, имеет смысл обильно подкармливать их экспой. Некий прожиточный минимум можно выбивать и из врагов, но большая часть укрыта в тайниках. Если почаще смотреть по сторонам и не бросать сложные маршруты на полпути, то в бутыльках опыта, здоровья и маны недостатка не будет, к тому же всегда есть шанс обнаружить сундук с какой-нибудь редкой вещицей. Впрочем, не грех и заглядеться на пейзажи: не всякая скачиваемая игра может похвастаться такой графикой. Но за красоту нужно платить – и я имею в виду не только неприличную стоимость Trine, но и высокие системные требования. Владельцам PS3, конечно, наплевать на какие-то там «требования», но они еще неизвестно когда смогут опробовать игру – разработчики собираются отловить к релизу на PSN все баги и обещают выпустить Trine осенью.

Алексей Косожихин

TRINE ДЕЛАЕТ УПРАВЛЕНИЕ ПАРТИЕЙ ПРОЩЕ: НА ЭКРАНЕ ПРИСУТСТВУЕТ ТОЛЬКО ОДИН ГЕРОЙ.


Недостающие ящики нужно «рисовать» в воздухе, как в какой-нибудь Crayon Physics Deluxe.

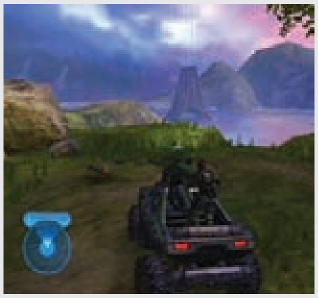

Нажитый непосильным трудом опыт можно и нужно вкладывать в скиллы.


Физику обеспечивает Nvidia PhysX. Еще бы – львиная доля решаемых волшебником пазлов потребует владения телекинезом.

Новости

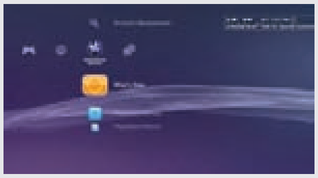
Алексей Косожихин

Телеканалу G4 удалось выяснить причину странного ограничения в сто человек на максимальное число «друзей» в Xbox Live. Оказывается, во всем виновата старушка Halo 2. Она ведь вышла еще для первого Xbox, а тогдашний Xbox Live как раз не поддерживал более сотни френдов. Среди игр с Xbox Originals по популярности Halo 2 до сих пор занимает первое место, поэтому Microsoft так не хочет останавливать ее поддержку. Право, могли бы и взять пример с Sony: та сбросила PS2-игры с парохода современности именно потому, что они тормозят прогресс и мешают развиваться нынешнему поколению.



В честь двадцатилетнего юбилея Genesis (она же Mega Drive), Sega собралась расширить линейку XBLA-переизданий старых шестнадцатибитных игр. Было устроено голосование, и в первый же день с огромным отрывом первое место занял Earthworm Jim. Однако вскоре выяснилось, что Sega больше не обладает лицензией на игру и римейк для XBLA и других платформ, собственно, уже делает компания Gameloft. Голоса были сброшены, на момент написания новости лидером является рогалик Toejam & Earl.

Прошедшая в Германии выставка GamesCom подарила много хороших новостей фанатам Sony. Для начала расскажем про долгожданную прошивку 3.00 для PS3. В Sony не любят большие и шумные апдейты в духе NXE, так что не ожидайте чего-то подобного – изменения коснутся, в основном дизайна: появятся «динамические» темы с фоновой анимацией, трофеи будут выглядеть так, как того пожелают разработчики, а в верхнем правом углу появится табло статуса, показывающее число друзей онлайн, бегущую строку с новостями и прочие, наверное, нужные кому-то мелочи. В Европе Sony также запустит Video Store, но, скорее всего, он будет так же недоступен из нашей страны, как и американский.



LIVE NETWORK CHANNEL

ДРУГИЕ ИГРЫ

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

- Shadow Complex, 835 Мбайт, 1200 MP
- Trials HD, 207 Мбайт, 1200 MP
- Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled, 265 Мбайт, 800 MP
- Marvel vs. Capcom 2, 197 Мбайт, 1200 MP
- 'Splosion Man, 339 Мбайт, 800 MP

Демоверсии

- Section 8, 839 Мбайт
- NHL 10, 765 Мбайт
- Colin McRae: DiRT 2, 941 Мбайт
- Lost Planet 2, 304 Мбайт
- Call of Juarez: Bound in Blood, 687 Мбайт
- G-Force, 779 Мбайт

Дополнения

- Madballs in Babo: Invasion – Obsidian Magmor, 2 Мбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors 6 Empires – Armor Sets (Arabian, Mystic, Wa, Shinobi), 3 Мбайт, бесплатно
- Madden NFL 10 – Madden Max Pack, 108 Кбайт, 800 MP или 40-240 MP/шт.
- Red Faction: Guerrilla – Demons of the Badlands, 875 Мбайт, 800 MP
- Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers – Backgrounds, 42 Мбайт, 160 MP
- Rock Band – Foo Fighters Pack 02 («All My Life», «I'll Stick Around», «Lonely As You»), 106 Мбайт, 400 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Gorillaz Pack 01 («Clint Eastwood», «Feel Good Inc.», «Re-Hash»), 116 Мбайт, 400 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (The Band «Chest Fever (Live)», The Who «Magic Bus (Live at Leeds)», Big Brother and the Holding Company «Piece of my Heart», Jefferson Airplane «White Rabbit», Kaiser Chiefs «I Predict A Riot», Eve 6 «Inside Out», Blind Melon «No Rain», Blur «There's No Other Way», Dropkick Murphys «I'm Shipping Up to Boston»), 16-41 Мбайт, 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour – Activision Track Pack (H is Orange «Nothing All The Time», Awaken «The Silence is Deafening», Hundred Reasons «I'll Never Know»), 104 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero World Tour – Steve Ouimette «Duelling Banjos», 31 Мбайт, 160 MP
- Lips – Downloadable Tracks (Robyn «With Every Heartbeat», David Guetta «Love Is Gone», Coldplay «Talk», Robbie Williams «The Road To Mandalay»), 94-117 Мбайт, 160 MP/шт.

Lost Planet 2

Демо

Shadow Complex

XBLA-игра

Colin McRae: DiRT 2

Демо

› Marvel vs. Capcom 2 ★★★★☆

PSN, XBLA НОВИНКА

Жанр: fighting.2D.tag | **Издатель:** Capcom | **Разработчик:** Backbone | **Размер:** 200 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1200 MP

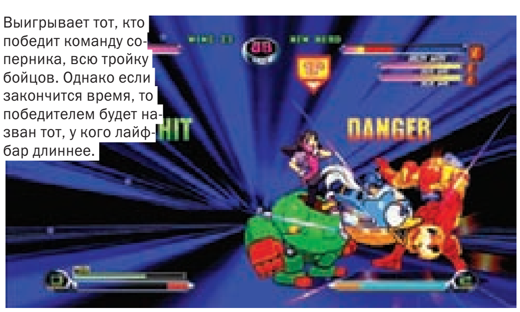
Одна из самых ожидаемых игр этого лета должна быть знакома каждому, кто увлекался комиксами и играл на Dreamcast или PS one. Это кроссовер-файтинг, в котором герои Marvel дерутся с персонажами Capcom, причем совсем не обязательно натренированными бойцами. Например, в число доступных персонажей входит Джилл Валентайн, казалось бы, пригодная только для расправы с оголодавшими зомби. Но нет. Джилл, равно как и Мегамен, выступает мастером боевых искусств и по силе равна Росомахе, Колоссу или Шторм. Разумеется, с поправкой на относительную простоту боевой системы, что позволяет быстро освоиться новичкам и устраивать зрелищные поединки опытным геймерам. Первым от игры нужно побольше популярных и не очень супергероев и чтобы их можно было менять на лету, да еще приемы красочные, с яркими вспышками, какими «серьезные» файтинги не балуют. Все это здесь есть. Увлеченным же файтерам, напротив, интересны длинные мувлисты с комбо-связками на десять действий и грандиозным финалом – взрывом, например – чтобы можно было хвастаться перед друзьями, мол, смотрите как умею. Без этого в Marvel vs. Capcom 2 тоже не обошлось.

Игроку предлагается составить команду из трех человек (на выбор доступно аж пятьдесят шесть известных героев): один отдувается, двое оставшихся помогают и готовы по первому же зову занять его место и включиться в бой. В версии для Xbox 360 за то, что в победившую команду входят герои одной общей вселенной (скажем, Darkstalkers), присуждают achievement, хотя больше ценятся другие достижения – скажем, комбо на сто ударов... продемонстрировать которое можно в мультиплеере, включающем режим Quarter Match из SSFIITHD Remix. Недостаток у обеих этих игр общий: MvsC2 явно рассчитана на тех, кто знает, за что отдает кровные 1200 MP, потому что trial-версия по традиции предлагает только локальный VS-режим. (У вас нет второго геймпада? Им жаль.) Фанатам же долго думать не придется – хотя бы потому, что старые версии сегодня уже не купишь: коллекционеры расхватали и не делятся.

Евгений Закиров

КРОССОВЕР-ФАЙТИНГ, В КОТОРОМ ГЕРОИ MARVEL ДЕРУТСЯ С ПЕРСОНАЖАМИ CAPCOM.

Где ещё Мегамен мог бы отколошматить Айрон Мэна? Только в Marvel vs. Capcom!


Выигрывает тот, кто победит команду соперника, всю тройку бойцов. Однако если закончится время, то победителем будет назван тот, у кого лайфбар длиннее.




Ретроклассика

PS one Classics:

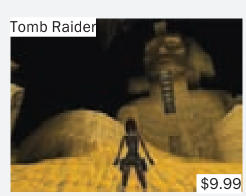
- Bloody Roar, 313 Мбайт, $5.99
- Tomb Raider, 211 Мбайт, $9.99
- Ten Pin Alley, 102 Мбайт, $5.99
- Dead in the Water, 91 Мбайт, $5.99

Xbox Originals:

пусто

Virtual Console:

- The Revenge of Shinobi, SMD, 800 WP
- Phantasy Star, SMS, 500 WP
- Pilotwings, SNES, 800 WP

Tomb Raider

$9.99

Phantasy Star

500 WP

› Trials HD ★★★★½

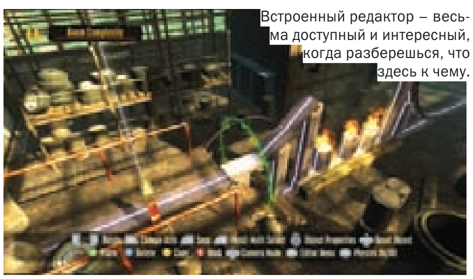
XBLA НОВИНКА

Жанр: racing.motorcycle.trial | **Издатель:** Microsoft | **Разработчик:** Redlynx | **Размер:** 207 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1200 MP

Наверное, многие еще помнят вышедшую в 2000 году Elasto Mania (или попросту Elma), которая была одной из первых игр про мото-триал. Она не отличалась какой-то выдающейся графикой или сверхреалистичным геймплеем, но сама идея преодоления препятствий в двухмерном пространстве на мотоцикле, подчиняющемся физическим законам, понравилась многим, в том числе и финской студии Redlynx. Именно она впоследствии выпустила две части Trials на PC, собрав под свои знамена множество фанатов, и именно она теперь сделала новый шаг, представив Trials HD на Xbox 360.

Игра, как и ее предшественники, является симулятором мото-триала – конечно не стопроцентно реалистичным, но очень близким к жизни. И главное ее достоинство – это, конечно же, физическая модель. Внушает уважение реализация байка, который ведет себя ну прям как настоящий (в этом вся соль игрового процесса: правильно переносить вес спортсмена, подыгрывая газом), не отстают и «физически достоверные» окружающие предметы. Поначалу геймеру дают порезвиться на весьма легких уровнях, где можно, выжав на старте полный газ, просто наслаждаться красивой графикой, великолепно проработанным мотоциклом и красивыми прыжками. К тому времени, как вы доберетесь до цикла уровней Hard, привыкнете к игре, подсядете на нее, только тогда она покажет свое настоящее лицо. Думается, здесь многие и бросят прохождение, так как нервы нужны воистину стальные – чтобы не разбить джойстик вместе с экраном телевизора на сотой попытке перепрыгнуть очередное препятствие. Да, легкая и веселая до этого игра из занятного развлечения быстро превращается в хардкорный симулятор, где уже недостаточно просто наседать на то или иное колесо, выкручивая газ, – в ход идут настоящие мототриальные заморочки, которыми вовсю пользуются реальные гонщики. Более того, на поздних уровнях приходится наконец смириться, что не зря курки геймпада сделаны аналоговыми, а подача газа в Trials HD – плавной. Но если вы еще не вышвырнули консоль с балкона, то сполна насладитесь самыми сложными испытаниями категории Extreme и получите массу удовольствия от встроенных мини-игр. А среди них есть и езда на заднем колесе, и катание внутри огромного металлического шара, и наша самая любимая – поездка с прицепом, загруженным бомбами, которые очень весело подпрыгивают на всех препятствиях и стараются вывалиться на дорогу. Любить Trials HD нелегко, но зато нескучно!

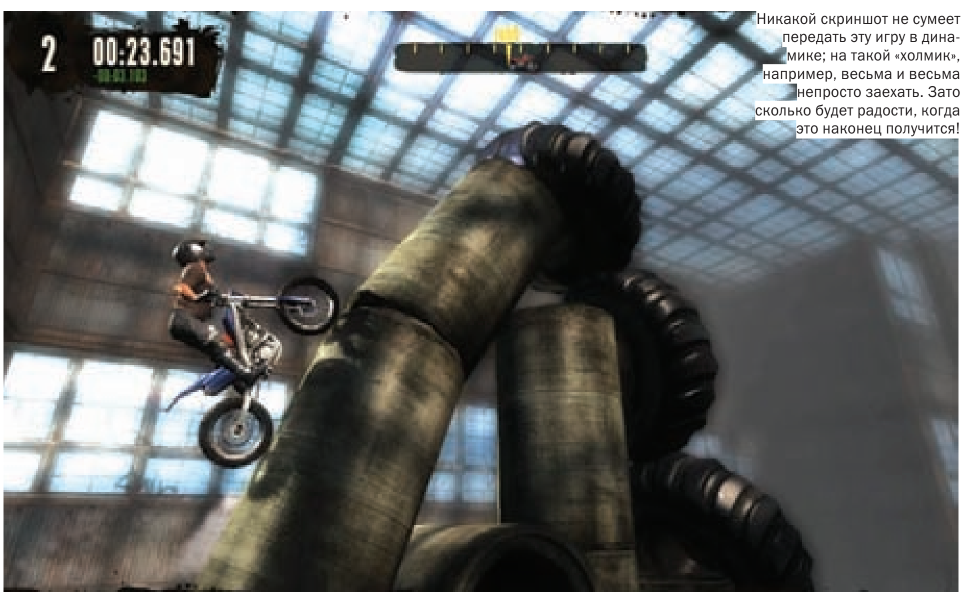
Юрий Левандовский



Встроенный редактор – весьма доступный и интересный, когда разберешься, что здесь к чему.



Одна из мини-игр вынуждает всю дорогу балансировать на заднем колесе, так как переднее совершенно не закреплено.



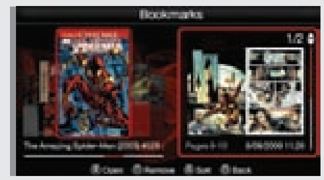
Никакой скриншот не сумеет передать эту игру в динамике; на такой «холмик», например, весьма и весьма непросто заехать. Зато сколько будет радости, когда это наконец получится!

Сделай сам – поделись с другом

Если вы чувствуете в себе жажду созидания, а все готовые уровни заучены до дыр, самое время вспомнить о встроенном редакторе, в котором вы сможете сделать свою трассу мечты. И не одну – хоть двести! Вот только обмениваться ими можно лишь с друзьями, никакого массового «склада» и общего доступа, увы, нет. А жаль, ведь у Trials HD действительно есть все шансы стать настоящим «LittleBigPlanet про мотоциклы» – не хочется утверждать, что шансы эти «были»: мы надеемся, разработчики все же ознакомятся с творениями пользователей и сделают выводы.

Новости

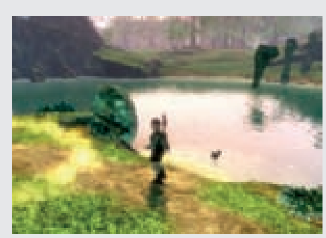
PlayStation Portable также не была обделена вниманием. С момента запуска нового варианта хендхелда в продаже появятся PSP Minis – миниатюрные (весом до ста мегабайт) игры, доступные эксклюзивно для скачивания из PS Store. Стоить они будут один, два или пять евро, и к концу года, если все пойдет по плану, их число достигнет полусотни. Кроме того, для PSP выйдет электронная читалка комиксов. Контент для нее вызвалась поставлять Marvel Comics, а также различные издательства помельче.



Напоследок Sony объявила о скором появлении в продаже карт предоплаты европейского PS Store. Не то что бы они в ближайшем времени будут свободно продаваться в России – но для кого-то доступ к скачиваемому контенту все же упростится. Карточки номиналом 20 и 50 евро появятся на прилавках уже в сентябре.



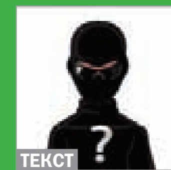
Питер Молинье поддался соблазну и анонсировал на GamesCom Fable II: Game Episodes. Это не что иное, как многим вам знакомая вторая часть сериала Fable, которую хитрец собирается порубить на пять частей и продавать по отдельности. Кроме, собственно, такого «деления на эпизоды», игра ничем не будет отличаться от оригинала – те же ачивменты, тот же кооператив, даже уже выпущенные DLC она поддержит. Первая серия появится на XBLA 29 сентября и будет абсолютно бесплатной. После ее прохождения игроку будет предложено купить следующий эпизод, но вот по какой цене – пока неизвестно.




ТНТ
УниВер
новые серии с 17 августа
понедельник-четверг 20:30
Ироничное кино, тонкий психологизм и атмосферность, легкое дуновение артхауса в реальность
Реклама
Лицензия на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №7632 от 18.09.2003, выдана Минпечати РФ

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг

Detective Conan



ТЕКСТ
Лев Гринберг

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Detective Conan
Формат:
ТВ, очень много серий
Режиссеры:
Кэндзи Кодама, Ясуйтиро Ямамото
Год премьеры:
1996
Студия:
Tokyo Movie Shinsha
Наша оценка:
можно смотреть



Справа: Сходство Синъити с Кайто Кидом, элегантным похитителем ценностей, несколько раз оказывается на руку знаменитому детективу.

Пытаться понять вкусы японцев – задача практически невыполнимая. Очень уж они странные. Не верите – откопайте выпуски «Банзая», посвященные Tohou или самым рейтинговым аниме-сериалам на японском ТВ. И не сказать, конечно, что они возводят в ранг культовых какие-то совсем уж плохие образцы, нет. Но зачастую, глядя на то, сколь популярным стал тот или иной японский феномен, нам остается лишь удивленно пожать плечами, даже не надеясь понять, что же они нашли там такого. Тем интересней становится Detective Conan – сериал, не вписывающийся в эту картину именно потому, что создан он по универсальному рецепту и привлекает публику и за пределами Японии. А раз так – почему бы не поговорить о нем поподробней? Не упускать же редкий шанс почувствовать себя ближе к зрителям из Страны восходящего солнца. Пусть даже объединяющим Восток и Запад элементом оказалось вовсе не пристрастие к большеглазым девушкам и гигантским роботам, но неодолимая любовь людей разных стран и народов к детективным сериалам.

Detective Conan, впрочем, было бы несправедливо называть, скажем, анимешным аналогом сериала «Она написала убийство». И не потому, что герой здесь – парень. Просто в то время, когда многие криминальные циклы не делают ни малейших попыток разбавить заполненную еженедельными убийствами и дедуктивными расследованиями рутину, «Детектив Конан» оказывается куда более многогранным. Да, традиционные элементы жанра никуда не делись. Но чтобы избежать пресыщения, в наше блюдо добавили множество различных, тщательно подобранных и неизменно популярных среди зрителей ингредиентов. Рассмотрим же некоторые из них.

Компонент первый: налет фантастичности. Отношение основной массы зрителей к этому не назовешь однозначным. Если дело ограничивается отдельными вкраплениями этого жанра, публика все принимает на ура. Однако стоит буквально чуть-чуть переборщить – и все, твое произведение не оценит никто, кроме фанатов. Потому, пожалуй, нет ничего удивительного в том, насколько осторожно авторы Detective Conan используют этот прием в своем сериале. Собственно, едва ли не единственными фантастическими элементами «Конана» являются яд, преобразовавший тело главного героя в тело семилетнего ребенка, да открытия безумного ученого (не оскорбление, но призвание), чьи изобретения помогают герою преодолевать проблемы, доставшиеся ему в комплекте с новым телом. Фанату жанра такого, само собой, будет мало (тем более что новые устройства профессор выдает Конану куда реже, чем хотелось бы). Но никто, думается, и не собирался делать «Детектива Конана» хоть сколько-нибудь фантастическим сериалом. Дело в ином, научно-фантастические мотивы были нужны, чтобы придать особый колорит произведению, подчеркнуть его особенность, помочь выделиться на общем фоне. И цель оказалась достигнута.

Компонент второй: ориентированность на все возрасты. Штука из разряда возможных лишь в Японии, пожалуй. Ибо подход тут совсем иной, нежели в «диснеевских» мультфильмах, которые «для детей, но понравятся и их родителям». Нет, «Детектив Конан» именно что привлекает и старых, и малых. Светлый, практически никогда не опускающийся до пошлостей юмор, гротескно «глу-



Конан, великий футболист с усиливающими удар кроссовками.

ЭТА ИСТОРИЯ ПОЗВОЛИТ И ВВОЛЮ ПОСМЕЯТЬСЯ, И ВСЛАСТЬ ПОЛОМАТЬ ГОЛОВУ НАД ЗАГАДОЧНЫМИ УБИЙСТВАМИ



Бедняга Конан. Прямо перед глазами – воплощение всей той романтики, которая ему с этим телом не светит.


Столько народу – и все мнят себя детективами!


Великие сыщики даже под сакурой не отдыхают, а думают.



Вот они, Черная организация – злейшие враги ставшего Конаном Кудо Синъити.

пые» взрослые персонажи и совсем уж детский «клуб любителей детективов» – все эти элементы не оставляют ни малейших сомнений в том, что сериал предназначен для младших школьников. Однако проходит немного времени, и зрителя радуют отрубленными головами, распятыми трупами и прочими прелестями, которые в той же Америке непременно обеспечили бы произведению рейтинг R. Прибавить к этому мотивы убийств, зачастую оказывающиеся настолько сложными и печальными, что душегубам начинаешь сочувствовать, – и получается зрелище, показывать которое ребятишкам вряд ли стоит. Вот и выходит, что такой прием превращает Detective Conan в эдакое «детское аниме не для детей». Оно не порадует ни слишком маленьких, ни чересчур серьезных зрителей, но зато отлично подойдет для людей, любящих как впадать в детство, так и разгадывать кровавые преступления, коих в мире, видимо, совсем не мало.

Компонент третий: могущественная вражеская организация. Что есть в старых «Бондах», чего так не хватает новым (ну, помимо Шона Коннери, само собой)? Правильно, Спектр. Колоссальная, неуничтожимая и жутко злодейская организация, с которой вступает в неравную и практически бесконечную схватку главный герой. Казалось бы, такой простой, банальный и неоднократно осмеянный и пародируемый сюжетный ход – но ведь работает! Затяжное сражение Конана против «Черной организации» – та путеводная нить, что не дает сериалу превратиться в бессюжетный сборник убийств и загадок, не меняющих в жизни героев ровным счетом ничего. Нет, Detective Conan искусно вплетает в сквозной сюжет отдельные законченные истории, с одной стороны сохраняя целостность происходящего, а с другой – пытаясь постоянно вносить в повествование достаточно нового, чтобы оно не теряло свежести.

Выходит, правда, не так хорошо, как хотелось бы. Конан пытается раскрыть преступление, его не слушают (стоит ли обращать внимание на ребенка?), Конан усыпляет своего опекуна, сыщика Мори Когоро, и от его лица решает загадку – вот фабула большинства серий, и не утомить она просто не может. Не улучшает дела и «плавающее» качество разгадываемых в сериале преступлений. За некоторыми из них жутко интересно следить: они сложные, продуманные и, ко всему прочему, радуют харизматичными героями. Однако иные тайны шиты белыми нитками, их разгадки становятся очевидны еще до середины эпизода, и зрителю остается скучать да поражаться тому, насколько же долго тупит предположительно гениальный главный герой. Ну и, наконец, третий неприятный момент – синдром «смерть следует за ним по пятам». Всегда забавно наблюдать за тем, как иная Мисс Марпл приезжает навестить давнюю знакомую и во время визита кого-нибудь непременно убивают. С подобными людьми не дружить надо, а сдавать в засекреченные лаборатории для опытов по притягиванию бед. А если говорить серьезно, то такие вот ситуации просто-напросто кажутся натянутыми. К сожалению, и наш детектив, время от времени оказываясь в таком положении, выглядит довольно глупо. Причем, что особенно обидно – нужды подбрасывать «лишние» преступления не было ни малейшей. Конан живет в доме частного сыщика, и было бы куда логичней, если бы действующие лица сталкивались с убийствами не из-за какого-то жуткого невезения, а просто по работе. Однако, увы, соотношение официальных дел с теми, в которых герои участвуют лишь по воле случая, скажем, где-нибудь на отдыхе, не в пользу первого варианта, более разумного и логичного.

Однако, несмотря на все минусы и огрехи, Detective Conan – очень хороший сериал. Да, разве только фанаты детективного жанра смогут с наскока осилить все полтысячи с лишним серий, не подавившись. Но это лишь значит, что остальным сериал стоит смотреть понемногу, с перерывами, спокойно откладывая особо глупые серии. Сделайте так – и приключения застрявшего в теле ребенка величайшего сыщика Японии доставят вам немало наиприятнейших минут – эта история позволит и вволю посмеяться, и всласть поломать голову над загадочными убийствами, и с неослабевающим вниманием следить за распутыванием сложнейших интриг. **СИ**

Новости

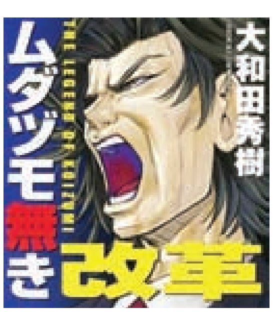
Похоже, «Унылый учитель» окончательно и бесповоротно взял студию Shaft в рабство. Так, еще даже третий сезон не закончился, а издатели уже объявили о намерении продолжить его двухсерийной OVA, озаглавленной Zan Sayonara Zetsubou Sensei Bangai-chi, первая часть которого выйдет 17 ноября в комплекте с 19-м томом манги. Мы в отчаянии!



Аниме-индустрия явно не планирует дать поклонникам сериалов о воинственных пышногрудых красотках заскучать. Так, недавно стало известно, что сиквел получит сериал Sekirei. Продолжению достался подзаголовок Pure Engagement, полный комплект авторов и сейю первой части, правда пока дата релиза неизвестна.

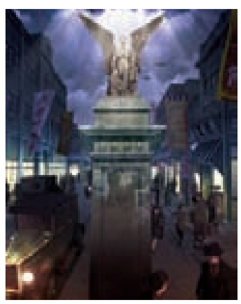


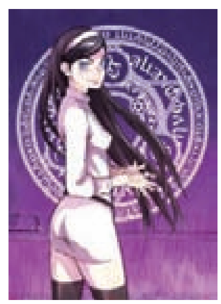
Некие добрые люди решили экранизировать мангу, которую можно охарактеризовать как «политическая сатира про маджонг», Mudazumo Naki Kaikaku, в которой премьер-министр Японии не ведет переговоры, а вызывает лидеров других стран на поединки по этой игре. Видать, кому-то не дает покоя популярность сериалов Saki и Hetalia…



По-настоящему новое аниме

Кто бы мог подумать, что не только зрителей беспокоит недостаток оригинальных аниме-сериалов, не имеющих отношения к популярной манге, книгам, играм, или хотя бы плюшевым зверушкам да станциям метро. Может, постепенное, но довольно заметное падение спроса на аниме все-таки заставляет продюсерские компании так или иначе переоценивать ценности, но в любом случае новые, созданные с нуля истории появляются в аниме все чаще. Так, продюсерская фирма Aniplex, объединив силы с телеканалом TV Tokyo (вы этот творческий тандем, возможно, помните по «Гуррен Лаганну»), запустила целый проект по созданию различных новых аниме-историй, без тени скромности названный «Мощь аниме». И уже сейчас в его рамках разрабатываются аж три сериала: So-Ra-No-Wo-To, Zaidan Houjin Occult Designer Gakuin и Senkou no Night Raid. Первый расскажет об угасающем мире будущего и девушке, решившей податься в армию. Второй – о странных происшествиях, которые то и дело случаются в академии оккультизма. Третий же перенесет зрителя в Шанхай 1931 года.







Немного о сиквеле Darker than Black

Итак, уже этой осенью студия BONES порадует своих поклонников продолжением популярного сериала Darker than Black. С каждым месяцем маховик рекламной кампании вращается все быстрее, появляются все новые и новые подробности проекта, ну а мы сейчас поделимся с вами наиболее интересными из них.

Во-первых – называться сериал будет Darker than Black: Ryuusei no Gemini («Близнецы метеора»). Во-вторых – над ним работает та же команда, что и над первой частью, за одним исключением: вместо Ёко Канно музыку сочиняет Ясунори Иси, автор замечательного саундтрека к телесериалу Hellsing. В-третьих – как минимум поначалу действие сериала будет разворачиваться у нас в России, во Владивостоке. В-четвертых – главными героями станут девочка тринадцати лет русско-японских кровей, Суо Павличенко и ее брат Сион (те самые «близнецы метеора»), в то время как Хей и прочие герои первого сериала несколько отойдут на второй план (опять же – возможно, лишь поначалу). И, наконец, в-пятых – первый трейлер сериала можете посмотреть у нас на диске.



Итак, допустим, вы решили посмотреть «Детектива Конана». И все бы хорошо, но времени на пять с половиной сотен серий у вас нет, зато есть желание поскорее выяснить все, что уже известно жителям Японии. Специально для таких зрителей на странице http://members.shaw.ca/makimura/DCN/EPS/DCNCRITEP.html один добрый человек исправно пополняет список эпизодов, важных для развития сюжета. Хотите поскорее добраться до новых серий? С чистой совестью пропускайте все, что в него не включили. Правда, даже так число обязательных к просмотру серий стремится к двум с половиной сотням, но тут уж ничего не поделать.



А в качестве бонуса – еще одна полезная страничка: http://members.shaw.ca/makimura/DCN/EPS/DCNEPLIST.html. Тут содержится информация о «происхождении» эпизодов сериала, т.е. были ли их сюжеты созданы специально для аниме, или они основаны на каких-то главах манги (и если да – то каких). Только вот о качестве серий по этому критерию судить, увы, нельзя: как интересные, так и откровенно слабые истории бывают при обоих вариантах.

Мини-обзоры

天元突破グレンラガン 16-27

Гуррен-Лаганн, том 3

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Гуррен-Лаганн, том 3
Режиссер:
Хироюки Имайси
Год премьеры:
2007
Регион:
Россия
Наша оценка:
нужно смотреть



Вот и закончился «Гуррен Лаганн». На этот раз – в своей великолепно дублированной версии. Настала пора посмотреть, как изменились герои за семь лет, прошедшие с последней серии предыдущего тома. Увидеть, как в трудную минуту друзья становятся врагами, а враги – друзьями. Познать, как много зла можно совершить во имя таинственного «высшего блага». И все это – в невероятном масштабе, при котором целые галактики превращаются в орудия для финальной схватки, а с помощью человеческой силы воли удается пробить брешь в пространстве и времени. И все это – с русским дубляжем, который ничуть не испортила смена голосов у повзрослевших героев. Впрочем, его уже, пожалуй, и смысла-то нет расхваливать: озвучка Реа окончательно и бесповоротно стала знаком качества, и на него надо равняться, а не петь дифирамбы.



Вверху: Сокрушитель небес – Гуррен-Лаганн!

彼氏彼女の事情

His & Her Circumstances – TV Series Collection

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
His & Her Circumstances-TV Series Collection
Режиссеры:
Хидэаки Анно, Кадзуя Цурумаки
Год премьеры:
1998
Регион:
США
Наша оценка:
нужно смотреть



Kare Kano. Сериал с настолько низким бюджетом, что его последняя серия практически лишена цвета, анимации и даже работы сейю. Его повествование обрывается на том, что не тянет даже на «открытый финал». Режиссер бросил свое детище за несколько серий до завершения, оставив его на талантливого ученика в надежде, что тот попытается спасти положение. Несмотря на все это, сериал, скорее всего, навеки останется едва ли не лучшим анимециклом в жанре «школьная романтическая комедия» (*истинная правда*. – Прим. главного редактора). Летят годы, выходят «Милые комплексы» и «Торадоры», но им не затмить веселой, красивой и удивительно глубокой истории любви двуличной девушки, обожающей быть в центре внимания, и замкнутого (несмотря на внешнюю общительность) парня.



Вверху: А вот насколько сильно героиня любит внимание окружающих.

化物語　ひたぎクラブ

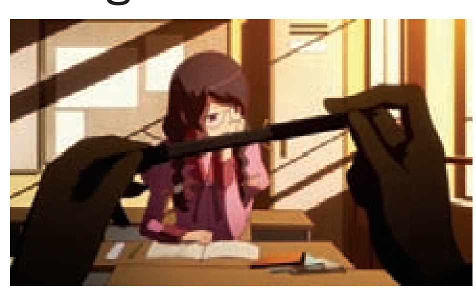
Bakemonogatari – Hitagi Crab

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Bakemonogatari – Hitagi Crab
Режиссеры:
Акиюки Симбо, Тацуя Ойси
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



Ну вот, наконец-то мы и дождались выхода Bakemonogatari на DVD и Blu-ray. Остается затаить дыхание и надеяться, что сериал будет продаваться достаточно хорошо, чтобы появился сиквел. А лучше – несколько. Ведь это, пожалуй, – лучшее аниме летнего сезона (если не всего года), новая вершина в творчестве Акиюки Симбо и его команды. Много отличных вещей подарили нам эти люди, но «Монстрасказы» интереснее, смешнее, умнее, стильнее и необычнее их всех, вместе взятых. Повествование по соотношению диалогов и действия напоминает не столько сериалы, сколько радиодрамы или советские телеспектакли, но, благодаря писательскому таланту автора оригинальных книг и умению сотрудников студии Shaft рисовать необычную и весьма элегантную картинку, оно увлекает просто невероятно, заставляя многократно пересматривать уже вышедшие серии и с огромным нетерпением ждать новых.



Вверху: Диалог, вид из глаз.

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Neon Genesis Evangelion: Gakuen Datenroku
Создатель:
Мин Мин
Первая публикация:
2007 год
Журнал:
Asuka
Наша оценка:
можно читать

Neon Genesis Evangelion: Gakuen Datenroku

新世紀エヴァンゲリオン 学園堕天録

Можно считать, что GainaX паразитирует на популярности Evangelion. А еще, что студия заботится о своих фанатах, неизменно жаждущих увидеть новые приключения любимых героев. Однако, как на все это ни смотри, а официальной манги из разряда «альтернативные вселенные Евангелиона» становится все больше и больше. Gakuen Datenroku, по правде сказать, достаточно сильно отличается от предшественниц – GoS2 и ISIK. Вместо уже набившего оскомину мира, созданного Синдзи в 26 серии, тут нас радуют занятной версией войны героев с Ангелами. Автор Gakuen Datenroku превратил Ев из роботов в призываемое оружие, вроде пистолетов, копий и хлыстов (Аска с хлыстом – это гениально), а Ангелов из непонятных гигантов – в существ, захватывающих тела людей. Итог – история об охотниках на монстров в современном мире, напоминающая скорее о Hellsing и Zombie Loan, чем об «Евангелионе». Собственно, измени автор имена, названия, да дизайны главных героев – и от NGE бы ничего не осталось. Только тогда мангу вряд ли бы хоть кто-то заметил – ибо она хоть и неплоха, но и хорошей или хоть чуточку оригинальной ее тоже назвать язык не поворачивается.







ИНФОРМАЦИЯ

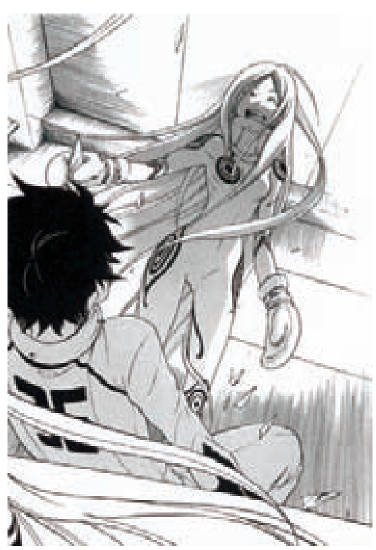
Название:
Deadman Wonderland
Создатель:
Дзинсэй Катаока
Первая публикация:
2007 год
Журнал:
Shounen Ace
Наша оценка:
можно читать

Deadman Wonderland

デッドマンワンダーランド

Добро пожаловать в парк аттракционов «Страна чудес смертников»! Все в этом парке создано специально для вашего увеселения! Приговоренные к смерти преступники участвуют в опасных испытаниях, надеясь подзаработать деньжат на приятную жизнь и сокращение срока, а отлично вооруженные рабочие парка непременно проследят, чтобы у осужденных и в мыслях не было угрожать вашему благополучию и мешать безмятежному времяпрепровождению. Однако это лишь снаружи – все и вся здесь совсем не то, чем кажется. По вентиляции бродят странные жизнерадостные девочки, периодически впадающие в ступор и разрывающие на кусочки окружающих. Робкие парни, трусливо ворующие чужие противоядия, в следующую минуту хладнокровно отрезают уши должникам. Брутальные мужики оказываются стеснительными, как школьники, когда дело доходит до женского тела. В глубинах парка находится особый отдел, где на потеху избранной публике стравливают владельцев уникального дара – способности управлять собственной кровью, словно оружием. А на первый взгляд весьма заурядная манга оказывается весьма увлекательным чтивом.







Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Meitantei Conan & Kindaichi Shounen no Jikenbou: Meguri au 2-Jin no Meitantei in action
Платформа:
DS
Авторы:
Bandai Namco Games
Дата релиза:
2009 год

Meitantei Conan & Kindaichi Shounen no Jikenbou: Meguri au 2-Jin no Meitantei in action

Ну и еще разок вернемся к разговору о «Детективе Конане». Конан, как и положено настоящей звезде, любит периодически объединять усилия с такими же кумирами публики. Так сказать, других посмотреть, себя показать, а заодно увеличить за счет чужих фанатов количество собственных. Так, телезрителей недавно порадовал спецвыпуск, объединивший Конана с культовым вором, Люпеном III. А DS вот получила детективную игру, загадки в которой разгадывают сразу два умелых сыщика – Эдогава Конан и Хадзиме Кидаити, герой сериала Kindaichi Shounen no Jikenbo. Вместе они будут продираться через тома текста (в стиле Феникса Райта), головоломки в духе «Профессора Лейтона», собирать в ходе разговоров ключевые слова, а потом – использовать их, чтобы хитростью вывести на чистую воду преступников.





Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Stoptazmo.com
Адрес:
http://stoptazmo.com/
Язык:
английский

Stoptazmo.com

И вновь весьма любопытный англоязычный форум, на сей раз – в основном посвященный манге. Место людное, а потому кипящее жизнью и обещающее многие часы увлекательных споров и обсуждений любому, кто решит подключиться к общению. Чтобы читать здешние посты и качать выкладываемые пользователями файлы, не требуется регистрация, а потому Stoptazmo будет полезен даже тем, кто не любит болтаться на форумах.



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Чем сейчас занят Кен Акамацу, создатель манги Love Hina?
Продолжает рисовать выпуски Negima!: Magister Negi Magi о десятилетнем маге-учителе, на чьем попечении – больше 30 девиц-учениц.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

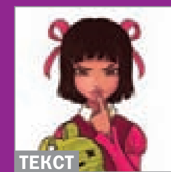
Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Музей Конана



В этом городе едва ли не больше, чем где бы то ни было, любят Detective Conan.



ТЕКСТ
Наталья Одинцова



На улицах и без карты не заблудишься: путь к музею Госё Аоямы укажут столбики в виде томов манги.

В тихий сельский городок Хокуэй, за тридевять километров от Осаки, туристов манят вовсе не здешние арбузы, пускай слава о них и разошлась по всей префектуре. Нет, единственное, что может привести сюда заезжих гостей, – нестерпимое желание побывать на родине детектива Конана.



Надпись на кепке Конана напоминает о том времени, когда городки Дайэй и Ходзе еще не объединились, чтобы образовать Хокуэй.

Арбузы и улыбающийся Конан – первое, что видишь, выходя из здания железнодорожной станции. Даже если не знаешь, что именно в этих местах родился и вырос Госё Аояма, автор знаменитой манги Detective Conan, долго оставаться в неведении попросту не дадут. Для горожан Аояма – все равно что национальный герой, и именно поэтому прогулка по улицам Хокуэя больше напоминает визит



Тест на сходство с Ран: постоять рядом с Синъити.



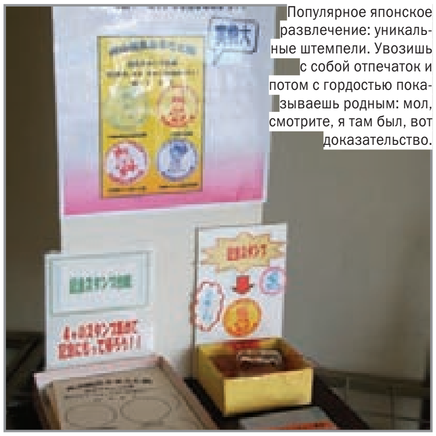


Тест на сходство с Ватсоном: посидеть рядом с Конаном в образе Шерлока Холмса.

в музей под открытым небом. Персонажи комикса оказываются буквально повсюду. Вот у библиотеки поджидает кого-то (наверняка, школьную подругу Ран) бронзовый восемнадцатилетний гений-детектив Синьити. Вот он же, но уже превратившийся в малыша-Конана, обозревает окрестности, стоя на перилах моста, и лихо едет на скейте по фонарному столбу. Идешь дальше, уже полагаясь не столько на карту, сколько на каменные книжки-указатели, и доби-



Вход в музей Detective Conan



Популярное японское развлечение: уникальные штемпели. Увозишь с собой отпечаток и потом с гордостью показываешь родным: мол, смотрите, я там был, вот доказательство.



Комикс, который Госё Аояма нарисовал в шестом классе.



В музее регулярно устраивают конкурс на лучшее фото городских памятников.

раешься до главного экспозиционного зала – здания с вывеской «Комиксная фабрика Госё Аоямы». Массовое производство историй в картинках здесь, разумеется, никто и никогда не налаживал. На входе выдают опросник: мол, вспомните, как называлась картина, которую Аояма нарисовал в четвертом классе начальной школы, как звук выстрела передают в итальянском языке и как выглядит преобразователь голоса, одно из изобретений профессора Агасы. Ничего сверхсложного: все ответы можно отыскать на выставке, а во время поисков основательно проникнуться детективным духом. Но вот турбо-скейтборд опробован, любимый косплейный костюм Аоямы увековечен на снимке, на память о правильно заполненной анкете осталась «фирменная» визитка посетителя, и, уходя, жалеешь, наверное, только об одном – что среди стран, где официально издается Detective Conan, до сих пор нет России. **СИ**



Одними лишь похождениями детектива Конана творчество Госё Аоямы не ограничивается.

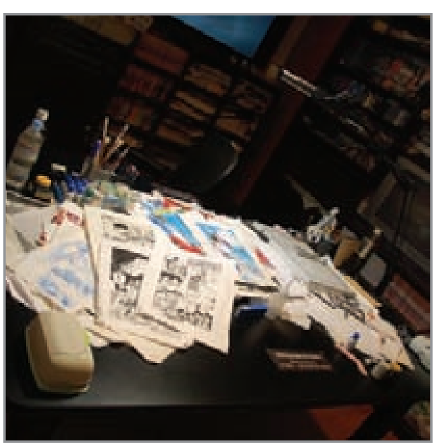




Если нажать на кнопку, персонажи на сцене начинают трястись под веселый перезвон колокольчиков. Зрелище – исключительно для закаленных душой детективов (присутствовавший малолетний японец с воем убежал в соседний зал).



Наглядная демонстрация уловок, к которым прибегали преступники в Detective Conan.





Всеобщее гандамоповетрие не обошло стороной и Госё Аояму.



Железные новости

Современная компьютерная техника



Обновленная коробочка

Компьютер Asus EEE Box EB1012

Очередным сверхкомпактным компьютером порадовала компания Asus. Новинка называется EEE Box EB1012 и выполнена она во вполне привычном уже формате нет-топа. Суть этих систем – компьютер для развлечений, доступа в Интернет и прочих, не слишком ресурсоемких задач. Построена новинка на платформе NVIDIA Ion, оснащена процессором Intel Atom с тактовой частотой 1.6 ГГц, 2 Гигабайтами оперативной памяти DDR2 и встроенным графическим адаптером NVIDIA GeForce 9400M. Объем жесткого диска составляет 250 Гбайт. На компактном корпусе компьютера с размерами 222 x 178 x 26,9 мм есть USB-выходы, аудио- и видео-разъемы, порт подключения внешних жестких дисков. Средняя цена новинки обещается на уровне 288 евро, но, возможно, будут варьироваться конфигурации и, соответственно, цены.

Поклонникам AMD на заметку

Материнская плата MSI NF980-G65

Мощное решение для платформы AMD в скором времени появится в продаже. Речь идет о материнской плате MSI NF980-G65, построенной на системном чипсете nForce 980a SLI. Модель отлично подходит для мощных игровых ПК – поддержка процессором форм-фактора AM3, четыре разъема DIMM для памяти DDR3 2133. При использовании чипа NF200 возможна установка до трех видеокарт в режиме Hybrid SLI. Кроме того, имеется встроенное графическое ядро GeForce 8300, хотя его наличие в плате такого уровня нам не понять. Средняя цена новинки ожидается на уровне 200 долларов. Помимо мощных технических характеристик, ожидается немало интересных решений в области охлаждения компонент платы. Новинка рекомендуется как экстремальным геймерам, так и энтузиастам, которые могут при помощи процессором AMD устанавливать новые рекорды разгона.



Электричество по воздуху

Стандарт передачи заряда близок к финальной стадии

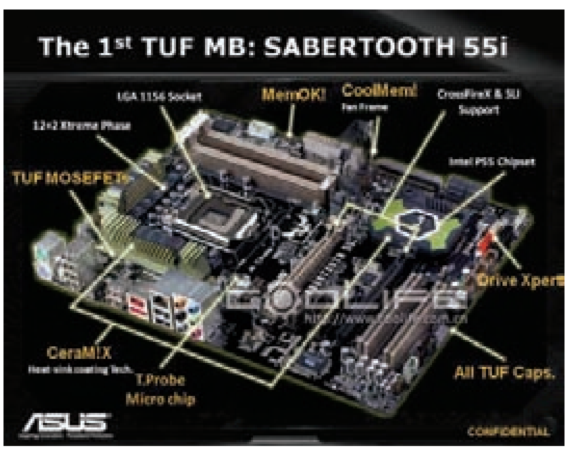
Совсем недавно организация Wireless Power Consortium объявила о принятии спецификации версии 0.95 для технологии беспроводной передачи зарядки и питания. В ближайшем времени пройдет массовое тестирование множества устройств, чтобы проверить их соответствие нормам безопасности. Консорциум также разработал и утвердил логотип «Qi» (произносится как «Ки»), обозначающий соответствие устройств принятым спецификациям. Таким образом очевидно, что очень скоро на рынке появится масса качественных устройств для беспроводной зарядки телефонов, фотоаппаратов и других гаджетов. Кроме того, даже компания Volkswagen представила проект передней панели автомобиля, которая может автоматически подзаряжать устройства во время движения. Осталось только надеяться, что рынок не заполонят китайские поделки неизвестных фирм, которые могут оказаться небезопасными, и консорциум сделает максимум, чтобы пользователь мог отличить качественную продукцию от фальшивки.



С музыкой по жизни

Телефон Nokia 5530

Меломанам определенно понравится новая Nokia 5530 Xpress Music, которая оборудована ярким 2,9-дюймовым сенсорным дисплеем. Дисплей имеет технологию «Advanced Fringe Field Switching», благодаря которой удалось добиться более широких углов обзора. Он автоматически меняет ориентацию в зависимости от положения корпуса менее чем за 1 секунду. Ввод текста на экране телефона Nokia 5530 можно осуществлять, используя пальцы или стилус. Смартфон Nokia 5530 Xpress Music имеет 75 Мб встроенной памяти и слот для карт microSD. Вы сможете также установить карту памяти емкостью 4, 8 или 16 Гб – этого хватит для хранения музыкальной библиотеки, электронных и аудиокниг или нескольких фильмов. Nokia 5530 XpressMusic – это музыкальная модель с полноценным плеером, стереодинамиками и стандартным 3,5-мм разъемом, благодаря чему можно подключать к аппарату любые наушники однако, в комплекте с устройством поставляется высококачественная гарнитура Nokia WH205. В плеере предусмотрено шесть настроек 8-полосного эквалайзера, которые можно редактировать. Телефон также имеет FM-тюнер с поддержкой RDS.



Все серьезно

Материнская плата ASUS SABERTOOTH 55i

Новый сезон буквально на носу, и компания Asus представляет новую серию материнских плат для энтузиастов – TUF. Новинка построена с использованием высококачественной элементной базы и оснащена системой питания Xtreme Phase. Охлаждением ключевых чипов занимается новая система, состоящая из трех радиаторов специального состава, соединенных между собой тепловыми трубками. При этом радиаторы имеют особое шероховатое покрытие, нанесённое по фирменной технологии CeraM!X Heat-sink Coating Technology, которое, как заявлено, увеличивает поверхность рассеивания на 50%. Другая интересная особенность – встроенный микрочип T.Probe и дополнительный вентилятор со сложным названием CoolMem! Fan Frame, который занимается отводом тепла от модулей памяти. На плате также размещено два слота PCI Express 2.0 x16 с поддержкой NVIDIA SLI и ATI CrossFire, а также три PCI Express x1 и один PCI. Также в наличии интеллектуальная система автоматического разгона нового поколения, функция сохранения и восстановления настроек BIOS и многое другое, включая обновленный аудиокодек. Все это великолепие появится в продаже уже очень скоро, но, как сообщается, возможно, платы будут относиться все-таки к среднему классу, когда версии R.O.G. будут стоить ощутимо дороже.

Коротко о будущем

Становятся известны подробности будущей серии графических плат Radeon

Сообщается, что уже в течение этой осени могут появиться новые платы серии Radeon 8x00, которые и станут топовыми решениями ATI/AMD на ближайшее будущее. Как сообщают многочисленные источники, технический процесс нового чипа останется 40-нанометровым, зато, по сообщению некоторых из них, шина памяти будет увеличена с 256 до 384 бит, что может радикально сказаться на производительности, учитывая что в эти платы будет устанавливаться память GDDR5 с тактовой частотой 4.8 ГГц. Скорость чипа пока не сообщается, и никто даже не высказал предположений по этому поводу. Зато есть много полуофициальной информации о том, что выход новых плат будет приурочен к официальному анонсу Windows 7, платы специально затачиваются под эту операционную систему и DirectX версии 11.0. О ценовой политике говорить тем более пока рано – совершенно точно, что платы не попадут на первое время в сегмент до 250 долларов, ну а максимальная стоимость пока и вовсе неизвестна.



Андрей Муравьев

На что способны «черновики»

Тест Draft N роутеров

Пусть и не для абсолютно каждого интернет-пользователя, но уж точно для очень большой их доли домашний роутер вещь необходимая и очень важная, а его выбор – дело ответственное. Необходимо, чтобы девайс был полностью пригоден для работы с данным провайдером и обеспечивал хорошую производительность при обслуживании имеющейся дома техники. Все рассмотренные в обзоре устройства являются беспроводными, причем поддерживают черновой вариант стандарта IEEE 802.11n (Draft N), а это означает увеличение зоны покрытия и скорости передачи данных.

Методика тестирования

Наш тест состоял из двух основных частей. В первой оценивалась скорость маршрутизации – на WAN-порте роутеров выставлялся режим Static IP, и он подключался к гигабитной сетевой карте компьютера. Второй компьютер также подключался по Ethernet, но уже к одному из портов встроенного в роутер коммутатора, после чего между этими станциями, находящимися в разных подсетях, гонялся трафик. Замерялась производительность при передаче данных в обоих направлениях отдельно и одновременно (full-duplex).
Во второй части теста мы проверяли, какие результаты демонстрируют устройства при работе по Wi-Fi. К беспроводной сети подключалась только одна из станций, вторая соединялась с девайсами посредством кабеля. Скорость передачи измерялась не только для разных направлений, но и на разном удалении от точки доступа – 1 метр и более 5 метров, причем в последнем случае на пути следования сигнала находилась стена. Каждый роутер тестировался с беспроводным адаптером того же производителя. Применялось шифрование WPA2-PSK с ключом AES.

ASUS RT-N13

Очень привлекательная внешне (да и по цене), эта модель от ASUS не разочаровала и своими возможностями. Очень важно, что роутер полностью пригоден для работы с российскими провайдерами, которые, помимо доступа в Интернет, предоставляют доступ к локальным ресурсам. При установленном на внешнем порте vpn-соединении ASUS RT-N13 продолжает нормально работать и с локальной сетью провайдера. При этом в настройках соединения можно задать адрес vpn-сервера как по ip-адресу, так и по имени. Последней возможностью, к сожалению, обладают далеко не все роутеры, в то время как провайдеры зачастую имеют несколько серверов, привязанных к одному имени. Девайс обладает всеми основными функциями – брандмауэром, фильтрами URL и MAC-адресов, NAPT (трансляция портов), системой приоритезации трафика, также есть возможность зеркалировать трафик на один или два lan-порта. Все это настраивается через довольно удобный Web-интерфейс, который умеет выдавать поясняющие подсказки ко всем пунктам настроек и проводить диагностику, что несомненно полезно для неопытных пользователей. ASUS RT-N13 продемонстрировал очень хорошую производительность беспроводной сети. Скорость маршрутизации оказалась не очень высока, но приемлема. Для упрощения настройки беспроводной сети реализована функция EzConfig, а также система быстрой настройки Wi-Fi - WPS.



4

\+ Хорошая функциональность и высокая производительность Wi-Fi

– Невысокая скорость NAT

НОВИЧКАМ РЕКОМЕНДУЕМ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ УТИЛИТОЙ БЫСТРОЙ НАСТРОЙКИ ASUS EZSETUP.



5

\+ Гигабитные порты, высокая производительность Wi-FI

– Невысокая для гигабитного роутера производительность NAT

ASUS RT-N15

Функционально и внешне ASUS RT-N15 схож с описанной выше младшей моделью, но все же имеется существенное отличие – в данном случае все Ethernet-порты роутера гигабитные. К сожалению, тестирование производительности NAT показало, что гигабитных скоростей при обмене данными с внешней сетью получить не удастся. Впрочем, на данный момент это не слишком существенно. Ну а гигабитная локальная сеть – это, несомненно, весьма приятно. Девайс, как и ASUS RT-N13, способен полноценно работать в сетях российских провайдеров. Роутер также можно настроить с помощью фирменной утилиты ASUS EZSetup. Для этого потребуется только запустить саму программу и нажать соответствующую кнопку на корпусе роутера. Дальнейшие действия будут сведены к выбору вариантов из предлагаемых мастером настройки. Утилита содержит предустановки для большего числа российских провайдеров и будет весьма полезна для начинающих юзеров. Продумана и возможность подмены MAC-адреса, что немаловажно для некоторых провайдеров. В настройках WAN-порта имеется пункт “Выбор порта IPTV STB”, который пригодится владельцам приставок для просмотра IPTV. В роутере реализована система приоритезации трафика, которая позволяет избежать задержек, например, в сетевых играх или при использовании IP-телефонии. При этом можно воспользоваться как упрощенной графической настройкой с предустановками (EzQoS), так и вручную задать необходимые порты и ip-адреса. Благодаря наличию функции WPS, при подключении новых устройств к зашифрованной беспроводной сети нет необходимости вспоминать заданный когда-то давно пароль – достаточно воспользоваться соответствующей кнопкой, и соединение будет настроено автоматически. Скорость работы по Wi-Fi у девайса на высоте, и она несколько выше, чем у младшей модели.

D-Link DIR-855

Этот девайс примечателен сразу по нескольким причинам. Прежде всего, конечно же, бросается в глаза достаточно оригинальная особенность – вместо обычной светодиодной индикации роутер оснащен ЖК-дисплеем. Он способен отображать довольно подробную информацию о состоянии устройства – количество подключенных компьютеров и их ip-адреса, информацию о состоянии беспроводной сети, статистику передачи данных и даже лог своей работы, тем самым избавляя от необходимости лишний раз лезть в web-интерфейс. Другой (и более существенной) особенностью является возможность работы не только на привычной частоте 2.4 ГГц, но еще и на 5 ГГц. Причем это позволяет создать беспроводные сети на обеих частотах одновременно. Тестирование мы проводили на частоте 5 ГГц и, как видно, получили очень впечатляющие результаты. Но это еще не все – модель полностью гигабитная и, что радует, при передаче данных через WAN-порт роутер продемонстрировал действительно высокую скорость. В настройках интернет-соединения, помимо обычных PPTP, PPPoE и L2TP, присутствуют те же варианты, но с приставкой Russian. В этих режимах корректно работает статическая маршрутизация (правда, при обновлении до последней прошивки, доступной на англоязычном FTP D-Link'а, эти режимы исчезли). Роутеру можно задать любой MAC (или просто нажать кнопку для копирования адреса компьютера). Имеющийся USB-порт можно задействовать как для переноса конфигурации Wi-Fi, так и для более полезных целей – подключения принтера или носителей. Для доступа к последним придется установить утилиту D-Link USB Network Utility. Реализованы функции WPS (упрощает процесс настройки Wi-FI) и QoS (приоритезация трафика).

Выбор редакции

8700 руб.



5

+ Отличная производительность, поддержка 5ГГц диапазона частот для Wi-Fi

– Высокая цена

NETGEAR WNDR3300

5300 руб.



3

+ Работа Wi-Fi на частотах 2.4 ГГц и 5 ГГц

– Нет L2TP, некорректная работа статической маршрутизации

К сожалению, этот роутер на текущий момент подойдет не всем, на это есть две основные причины. Наши провайдеры, как правило, предоставляют доступ к локальной сети, с бесплатным трафиком и высокой скоростью. А для авторизации пользователей и предоставления им канала в Интернет используются vpn-туннели, реализуемые по тому или иному протоколу. NETGEAR WNDR3300, как, увы, и многие другие роутеры, имеет неполноценный режим статической маршрутизации – при установленном на wan-порте VPN-соединении теряется доступ к локальной сети провайдера. Второй весьма существенный недостаток – из трех распространенных протоколов реализованы только PPPoE и PPTP, а L2TP отсутствует. Зато имеется возможность задать адрес vpn-сервера по имени, а это весьма полезно, т.к. IP-адреса серверов могут меняться со временем. При входе в Web-интерфейс роутер автоматически проверяет наличие новой прошивки. Будем надеяться, что в следующих ее версиях упомянутые выше недостатки будут исправлены. Также, по заверениям производителя, в конце года ожидается появление новой модели – NETGEAR WNDR3700 с мощным процессором и поддержкой функций, необходимых для полноценной работы в сетях российских провайдеров. Неоспоримым достоинством NETGEAR WNDR3300 является возможность работы на частоте 5 ГГц и, тем самым, использовать менее загруженную полосу частот. Для автоматизации настройки беспроводной сети предусмотрена функция WPS, также отметим наличие QoS – системы приоритезации трафика, позволяющей избежать задержек в нужных приложениях.

NETGEAR WNR3500

Девайс в нашем тесте самый крупногабаритный. Надпись на упаковке гласит, что он имеет целых восемь встроенных антенн. Мы ожидали высокой производительности при работе с беспроводной сетью, однако оказались несколько разочарованы – действительно высоких результатов получить, увы, не удалось. Зато наличие гигабитных Ethernet-портов вместе с хорошей скоростью маршрутизации позволят с успехом применить NETGEAR WNR3500 в домашней сети с наличием гигабитных девайсов – например NAS серверов и медиаплееров. Отметим наличие на передней панели кнопки WPS, активирующей одноименный режим. В случае, если пользователь не имеет опыта подключения устройств к защищенной беспроводной сети, или же просто забыл пароль к своей сети, WPS может облегчить задачу – достаточно нажать кнопки на роутере и адаптере, и соединение будет настроено автоматически. NETGEAR WNR3500 также обладает функцией приоритезации трафика, причем имеется некоторое количество пресетов для игр и IP-телефонии. Увы, имеют место все те же недостатки, что и у NETGEAR WNDR3300 – нет L2TP, не поддерживаются два одновременных соединения на wan-порте. Из внешних мелочей упомянем наличие динамической светодиодной подсветки.

6450 руб.



4

+ Гигабитные порты, высокая производительность NAT

– Нет L2TP, некорректная работа статической маршрутизации



TRENDnet TEW-639GR

TRENDnet TEW-639GR тестировался с русской бета-версией прошивки – 1.0.6.204, выложенной на официальном русскоязычном форуме TRENDnet. Она все еще не доработана до конца, но производитель обещает в ближайшее время выпустить новую исправленную версию. Мы, например, столкнулись с такими недоработками – если во время работы роутера несколько раз переключить, расположенный на задней стенке переключатель "WLAN" (включает/выключает радиомодуль), то после перезагрузки роутера исчезает доступ к Web-интерфейсу, притом, что в остальном девайс продолжает работать нормально. Лечится это такой же процедурой – нужно задействовать выключатель и перезагрузить роутер. Забавная оплошность – светодиод WLAN у роутера горит при выключенной сети и наоборот. Прошивка адаптирована для работы с сетями российских провайдеров, разве что адрес vpn-сервера нельзя задать по имени. Девайс продемонстрировал неплохую скорость маршрутизации и производительность при работе по Wi-Fi выше средней. Несомненным плюсом является наличие у модели гигабитных портов. Приятной особенностью роутеров TRENDnet является быстрая, по сравнению со многими другими моделями, перезагрузка после применения новых настроек. Присутствует функция Wi-Fi Protected Setup.

4

\+ Гигабитные Ethernet-порты

– Адрес VPN-сервера задается только по IP

TRENDnet TEW-652BRP

Самый бюджетный из рассмотренных нами роутеров выполнен в компактном корпусе и имеет всего две внешние антенны, но при этом оказался вполне конкурентоспособным. Самое главное, что в настройках WAN-соединения присутствуют пункты Russian PPTP, PPPoE и L2TP, и, соответственно, выбрав один из этих вариантов vpn-соединения, можно пользоваться и локальной сетью и интернетом одновременно. Продумана и возможность задать адрес PPTP-сервера по имени, а не только по IP-адресу, а также клонировать MAC-адрес своего компьютера, что полезно, если провайдер делает по нему привязку. Кстати, в настройках vpn у этого девайса можно отключить шифрование (это значительно повышает производительность), что почему-то не предусмотрено в двух других моделях TRENDnet. По производительности беспроводной сети TRENDnet TEW-652BRP пусть не на высоте, особенно если передача данных от точки доступа к адаптеру, но все же обеспечивает неплохую скорость. Отметим, что из всех протестированных устройств модели от TRENDnet обладают, пожалуй, наиболее наглядным и не перегруженным web-интерфейсом. Из дополнительных функций реализован Wi-Fi Protected Setup. В целом, несмотря на не очень высокую производительность, девайс вполне пригоден для применения – показатель цена/качество тут несомненно находится на хорошем уровне.



4

\+ Поддержка необходимых функций, привлекательная цена

– Невысокая производительность

ЗАЧАСТУЮ РОУТЕРЫ ИМЕЮТ В СВОЕМ АРСЕНАЛЕ ФУНКЦИЮ QOS (TRAFFIC SHAPING/GAMING FUEL И Т.П.), КОТОРАЯ УСКОРЯЕТ ОБРАБОТКУ ИГРОВОГО И МУЛЬТИМЕДИА ТРАФИКА. ЭТО ПОЗВОЛЯЕТ СНИЗИТЬ ПИНГ В ИГРАХ, ПРИЧЕМ, ЧАЩЕ ВСЕГО, БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ НАСТРОЕК.

Модель	Интерфейсы	Беспроводная точка доступа Wi-Fi:	Частотный диапазон:
ASUS RT N13	1 x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 4 x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с	iEEE 802.11 b/g + Draft N (до 300 Мбит/сек)	2,4 - 2,5 ГГц
ASUS RT N15	1 x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4 x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с	iEEE 802.11 b/g + Draft N (до 300 Мбит/сек)	2,4 - 2,5 ГГц
D-link DIR-855	1 x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4 x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с	IEEE 802.11 a/b/g + Draft N (до 300 Мбит/сек)	2.4-2.5 ГГц для IEEE 802.11 b/g/n + 5 ГГц для IEEE 802.11 a/n
NETGEAR WNDR3300	1x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с	IEEE 802.11 a/b/g + Draft N (до 300 Мбит/сек)	2.4-2.5 ГГц для IEEE 802.11 b/g/n + 5 ГГц для IEEE 802.11 a/n
NETGEAR WNR3500	1 x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4 x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с	iEEE 802.11 b/g + Draft N (до 300 Мбит/сек)	2,4 - 2,5 ГГц
TRENDnet TEW-639GR	1 x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4 x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с	iEEE 802.11 b/g + Draft N (до 300 Мбит/сек)	2,4 - 2,5 ГГц
TRENDnet TEW-652BRP	1 x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 4 x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с	iEEE 802.11 b/g + Draft N (до 300 Мбит/сек)	2,4 - 2,5 ГГц
TRENDnet TEW-672GR	1 x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4 x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с	IEEE 802.11 a/b/g + Draft N (до 300 Мбит/сек)	2.4-2.5 ГГц для IEEE 802.11 b/g/n + 5 ГГц для IEEE 802.11 a/n



5

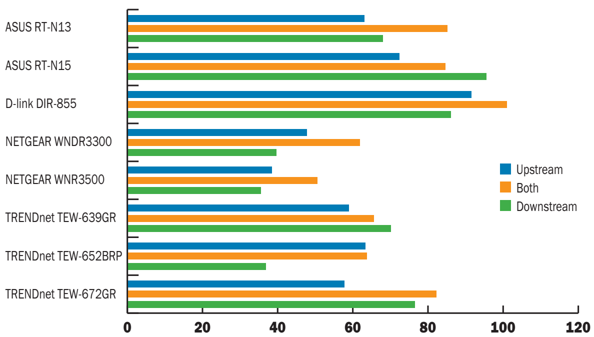
+ Dual Band, высокая производительность Wi-FI

– Адрес VPN-сервера задается только по IP

TRENDnet TEW-672GR

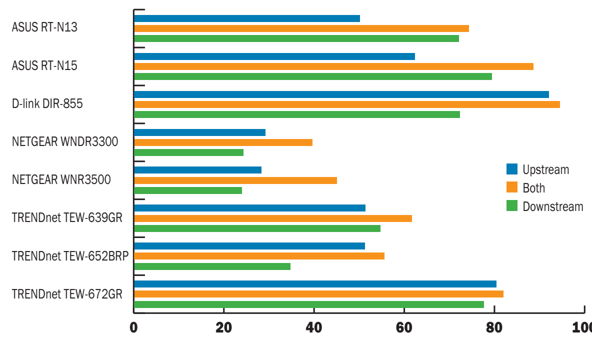
Еще один Dual Band роутер в нашем обзоре. Какие преимущества это дает? Большинство распространенных сейчас Wi-Fi устройств работают на частоте 2.4ГГц. Поскольку технология получила широкое распространение и продолжает набирать популярность – небезграничное пространство радиоэфира может быть перегружено, что создаст ограничения по скорости и дальнобойности домашней Wi-Fi сети. В этом случае в выигрышном положении оказываются точки доступа, умеющие работать в частотном диапазоне 5 ГГц, который в данный момент намного свободнее. К сожалению, у нас в наличии не оказалось Dual Band адаптера TRENDnet, поэтому мы протестировали роутер на обычной частоте – и он все равно показал отличную производительность, отраженную на графиках. Решив все же проверить работу девайса на 5 ГГц и применив Dual Band адаптер другой фирмы, мы убедились, что производительность значительно возросла, в некоторых случаях она оказалась даже выше, чем у D-link DIR-685. Одновременно TRENDnet TEW-672GR может создавать только одну беспроводную сеть на одной из частот. Скорость маршрутизации роутера оказалась также на достаточно высоком уровне, но учитывая, что он оснащен гигабитными портами, – хотелось бы большего. Прошивка позволяет поддерживать два соединения на WAN-порте, т.е. адаптирована для российских провайдеров. Модель имеет те же ошибки, что и TRENDnet TEW-639GR – светодиод Wi-Fi горит при выключенной сети и наоборот, а после манипуляций с переключателем WLAN может исчезнуть Web-интерфейс.

Скорость Wi-Fi, Мбит/с, 1 метр



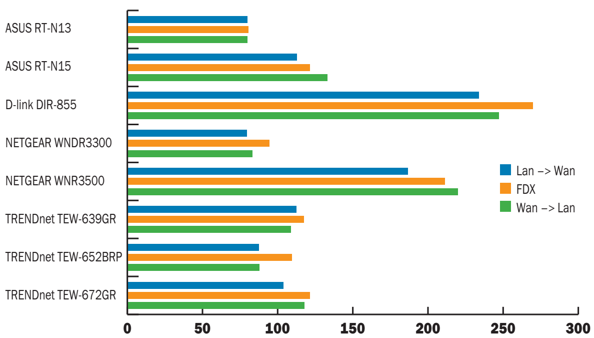
Наилучшие результаты показали ASUS RT-N15, D-Link DIR-855 и TRENDnet TEW-672GR, к ним подбирается ASUS RT-N13.

Скорость Wi-Fi, Мбит/с, 5 метров



ASUS RT-N13 начал отставать, а TRENDnet TEW-672GR даже улучшил свои результаты.

Производительность NAT, Мбит/с



Как видно, даже модели с гигабитным WAN-портом не всегда обеспечивают скорость сильно больше 100 Мбит/с.

Выводы

Наилучшие показатели производительности с одновременным наличием всего необходимого функционала показал роутер D-Link DIR-855, за что и получает награду Выбор редакции. Но эта модель имеет и соответствующую не слишком привлекательную цену. Из более бюджетных устройств в первую очередь выделяются TRENDnet TEW-672GR и ASUS RT-N15, последний награждается призом Лучшая покупка.

Безопасность:	**Функции роутера:**	**Функции файрвола:**	**Дополнительно:**
WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP,AES), WPS	NAT/NAPT, DynDNS, Static routing, DHCP, DMZ, EZ QoS	SPI, Packet filter, URL filter, MAC filter	WAN Bridging, EZ Config (WPS)
WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP,AES), WPS	NAT/NAPT, DynDNS, Static routing, DHCP, DMZ, EZ QoS	SPI, Packet filter, URL filter, MAC filter	WAN Bridging, EZ Config (WPS)
WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP,AES), WPS	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	SPI, URL Filter, IP Filter, MAC Filter	USB-порт, ЖК-дисплей, WPS
WEP (до 128 бит), WPA-PSK, WPA2-PSK (TKIP, AES), WPS	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	SPI, URL Filter, IP Filter, MAC Filter	-
WEP (до 128 бит), WPA-PSK, WPA2-PSK (TKIP, AES), WPS	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	SPI, URL Filter, IP Filter, MAC Filter	-
WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP,AES), WPS	NAT/NAPT, DynDNS, Static Routing, DHCP, DMZ	SPI, URL Filter, IP Filter, MAC Filter	WPS
WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP,AES), WPS	NAT/NAPT, DynDNS, Static Routing, DHCP, DMZ	SPI, URL Filter, IP Filter, MAC Filter	WPS
WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP,AES), WPS	NAT/NAPT, DynDNS, Static Routing, DHCP, DMZ	SPI, URL Filter, IP Filter, MAC Filter	WPS



Евгений Попов

Дай порулить!

Версус-тест рулей Genius Whireless Trio Racer и Genius TweenWheel FXE

В футбол можно играть в домашних тапочках, а можно в удобных бутсах по размеру. Разница в цене, но более удобная экипировка непременно скажется на результате. Это знают и фанаты гоночных симуляторов. Можно крутить баранку с помощью традиционных WASD, но эффект не будет таким же, как если это делать с помощью самого простого рулевого набора. Сегодня рули стали более удобными, более индивидуальными. Предлагаем вниманию наших читателей два разных комплекта, но от одного производителя – компании Genius.

Genius Wireless Trio Racer

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер руля:
10"
Интерфейс подключения:
беспроводной, 2.4 ГГц
Совместимость:
PlayStation 2, PlayStation 3, PC
Клавиши:
9 программируемых + 2 программируемых подрулевых лепестка
Дополнительно:
Функция виброотдачи TouchSense
Вес комплекта:
1,63 кг (руль+педали)

Первой мы рассмотрим модель Genius Whireless Trio Racer, которая также имеет название Genius Whireless Trio R (по крайней мере, так указано на официальном сайте). Это беспроводной комплект, представленный самим рулевым блоком, панелью с педалями и передатчиком беспроводного сигнала. Комплект этот мультиплатформенный – поддерживается работа как с консолями Sony PlayStation 3 и Sony PlayStation 2, так и с полноформатными компьютерами. Руль изготовлен из пластика, однако для более удобного управления часть колеса оснащена резиновыми накладками. Устройство примечательно большим количеством клавиш – все они собраны на лицевой панели. Использовать их, честно говоря, не очень удобно. Зато каждая может быть запрограммирована с помощью специального программного обеспечения в наборе. В качестве дополнительного плюса производитель отмечает наличие клавиши «Turbo». Эта кнопка используется для автоматического повтора команды. Насчет ее полезности есть большие сомнения. В любом случае, во время тестирования она нам ни разу не понадобилась. Есть такая же и у набора Genius TweenWheel FXE – производитель практически все свои модели комплектует подобными кнопками. Сигнал передается на стандартной частоте 2.4 ГГц, а по данным производителя, радиус действия обеспечивается до 10 метров. Питается устройство от трех пальчиковых батареек GP, которые устанавливаются в сам руль. Беспроводной передатчик подключается либо к USB, либо к самой консоли напрямую. Есть возможность питать руль не через батарейки, а посредством адаптера, но в комплекте он не идет. С синхронизацией системы и руля проблем не возникло – все заработало практически сразу. При этом мы проверили работоспособность как с Windows XP, так и с Windows Vista. Консоль Sony PlayStation 2 также адекватно отреагировала на подключаемое устройство. На днище рулевого блока расположены три присоски. Даже при слабом повороте они не удержат массив на поверхности рабочего стола, так что в наборе предлагается Y-подобный кронштейн, с помощью которого можно закрепить устройство более надежно. Рулить оказалось в целом приятно и удобно. Казалось, что скорость реакции за счет беспроводного подключения должна была снизиться, однако результат превзошел наши ожидания: никаких проблем с обрывами связи и нестабильной работой замечено не было.



Genius TweenWheel FXE

В отличие от предыдущей модели, рулевой набор поддерживает только платформы Sony Playstation 3 и PC. Да и коммутация с компьютером или консолью осуществляется традиционным проводным методом. Но в связи с более упрощенной структурой эта модель стоит несколько дешевле. Из внешних достоинств стоит сразу отметить достаточно толстое рулевое колесо с кожаной оплеткой. Оно вполне эргономично – проще говоря, баранку крутить легко и приятно. Поворот осуществляется на угол 270^0 влево или вправо. Отдача при повороте достаточно сильная. Функция обратной связи реализована неплохо, и поначалу игра доставляет бешеное удовольствие, но со временем к эффекту, как и всему хорошему, быстро привыкаешь. Следует отметить, что рулевая колонка может регулироваться по наклону в весьма широком диапазоне. Для фиксации позиции имеется отдельная клавиша. Регулировка наклона с шагом в 15 градусов предусмотрена от 0 до 75. Имеется также позиция в сложенном положении – для удобства транспортировки или упаковки. Отдельно стоит рассказать про педали. Как и в любом комплекте такого плана, педали идут отдельным набором – их можно подключить через 4-контактный порт а-ля телефонный RJ-11. Педальный блок полностью изготовлен из пластика – педали, правда, выкрашены в серебристый цвет. Фиксируется он на поверхности с помощью специальных резиновых накладок на днище. На линолеуме или ламинате панель не скользит вообще при любых условиях использования, и это нам очень понравилось. И тормоз и газ обладают одинаковым сопротивлением при нажатии, что не очень хорошо сообразуется с реальными условиями (в автомобилях, как известно, педаль газа идет более плавно и глубоко, нежели педаль тормоза). Сразу заметим, что обилие клавиш, которые могут настраиваться программно, всегда считалось правилом хорошего тона у производителей. Это расширяет возможности пользователей, да и кто знает, сколько настроек команд в игре могут в будущем предусмотреть создатели автомобильных симуляторов. У TwinWheel FXE дополнительных кнопок очень много – они есть и на руле с расчетом на большие пальцы рук, и с другой стороны рулевой оси. Предусмотрен специальный PlayStation-набор на лицевой панели – с соответствующей разметкой (круг, квадрат, треугольник, крест) плюс крестовина слева. В версии для ПК клавиши просто пронумерованы и настраиваются с помощью специального ПО, прилагаемого в комплекте. Тем не менее, автору данного материала в процессе вождения достаточно сложно было пользоваться всеми клавишами. Просто потому, что расположение их не назовешь идеальным. Средние и безымянные пальцы легко дотягивались до клавиш на оси, но нельзя сказать, что это естественная позиция рук при управлении. Для нажатия клавиш под большими пальцами следует быстро переставлять руки, что опять же не очень удобно во время игры – скорости в гонках высокие и требуют от водителя концентрации и сноровки. Липучки, с помощью которых блок рулевого колеса крепится к столу, не держат колонку вовсе. Не нужно резких движений, чтобы она сама собой отсоединилась от поверхности. Поэтому предлагается использовать Y-образный зажим из набора. Но о том, как его подсоединять, в руководстве написана лишь пара строк, так что некоторые нюансы придется продумывать самостоятельно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер руля:
10"
Интерфейс подключения:
проводной, USB
Совместимость:
PS3, PC
Клавиши:
12 программируемых + 8-позиционная панель управления
Дополнительно:
Функция виброотдачи TouchSense
Вес комплекта:
1.3 кг (руль) + 0,83 кг (педали)



Выводы

Главный недостаток обеих моделей – отсутствие блока КПП. Согласитесь, что без процедуры нервного переключения скоростей автосимулятор теряет некоторую свою первобытную прелесть. Но радует здесь многое, в частности качественные материалы, из которых изготовлены манипуляторы, отлично реализованная функция обратной связи. Также хотелось бы порекомендовать инженерам Genius более тщательно проектировать расположение дополнительных клавиш. Ни одна модель не смогла похвастаться хоть сколько-нибудь удачным их расположением. Несомненный плюс представленных в обзоре решений – их невысокая стоимость. В принципе, те деньги, за которые рули будут продаваться в магазинах, полностью оправданы функционалом. При этом хорошо работала как проводная, так и беспроводная модель. Однако наиболее удачной в плане эргономики и настроек нам показалась именно проводная конфигурация – Genius TweenWheel FXE. Ее можно рекомендовать пользователям ПК. В свою очередь, пользователям Sony Play Station будет удобнее с Genius Whireless Trio Racer. В последнем случае не требуется обязательное наличие стола вблизи экрана.





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Остановить эволюцию

Тревожные звоночки от коммерчески успешных проектов, теряющих запланированные прибыли из-за новых технологий, поступают все чаще. А поскольку не у всех есть возможность жестко пролоббировать запрет вредной и ненужной инновации – случаются казусы.

Признаться, я очень люблю наблюдать за тем, как недальновидные маркетологи крупных корпораций пропускают на рынок конкурента, вместо того, чтобы уничтожить его в зародыше, пока он слаб, или, на крайний случай, приобрести и положить на пыльную полочку. В последние несколько месяцев драма разыгрывается вокруг Skype – много лет он был бесплатным средством общения для гиков и не вызывал ни у кого опасений. Хотя функция звонков на обычные номера непосредственно из программы за смешные деньги была реализована уже в одной из первых версий, а спустя несколько месяцев к ней присоединилась и обратная возможность звонить на Skype с традиционных номеров. Бить тревогу начали европейские сотовые операторы, неожиданно получив результаты дорогостоящих исследований, которые (о ужас!) совпали с тем, что турецкие гастарбайтеры уже прикинули на калькуляторе годом ранее. Пользуясь абонентской линией только как несущей для интернет-канала, можно здорово экономить на сотовой связи, не испытывая никаких неудобств – вот это неожиданность! Самый простой телефон с Windows Mobile, зарегистрированный экккаунт SkypeOut и близкий к безлимитному тарифный план на мобильный интернет начисто разрушили планы операторов сотовой связи по грядущему достижению мирового господства. К слову сказать, уже более года мой роуминг-оператор в поездках называется «Skype плюс бесплатная точка доступа Wi-Fi» – и в отличие от Билайна и туристических SIM-карт он меня пока ни разу не подвел.

Что же должны предпринять операторы? Привести тарифы в соответствие с новыми правилами игры? Придумать дополнительные услуги, удерживающие абонентов? Нет, конечно, гораздо проще законодательно запретить Skype – причем это тот редкий случай, когда вариант решения проблемы совпадает и у европейцев, и у нас, обитателей диковатой России. Причем законодательный запрет, скорее всего, выразится лишь в том, что провайдеры заблокируют соединения по конкретному протоколу или порту – то есть для продвинутых пользователей затруднения в использовании программы будут минимальны. Но сколько их, продвинутых пользователей? Явно недостаточно, чтобы сорвать работу и лишить прибылей могущественных сотовых операторов.

Я не сторонник идеологии «все бесплатно и для всех», продвигаемой на пиратских сайтах и форумах – не надо думать, что интернет похож на плащ-невидимку и волшебный ключ от всех дверей, открывающий безграничные перспективы для воров-одиночек и организованных преступных групп. Но если новая технология в результате своего развития мешает конкретным людям зарабатывать деньги, это повод задуматься конкретным людям, а не команда к началу изоляции и уничтожению самой технологии. Офис, в котором я работаю, использует IP-телефонию, избавившись от лишних кабелей и щитов, а также тонких и трогательных отношений с МГТС. Это же та самая свободная конкуренция, о которой так много говорят видные экономисты, – так чем же она отличается от технологий Skype? Неужели только тем, что задевает менее могущественные силы и приводит к меньшим потерям ожидаемой прибыли?

А вообще, неплохо бы пофантазировать на тему указующего перста корпораций, по воле которого прогресс поворачивается вспять. Производители фотопленки требуют изъятия из продажи всех цифровых камер и запрета производства телефонов с непленочной технологией съемки. Восставшие из небытия пейджинговые компании судятся с ICQ и требуют безоговорочной отмены сервиса SMS, еще не зная, что телеграф готовит иск об отмене пейджеров в пользу развития бумажной почты (разумеется, при поддержке завода «Бумизделия»). Кинопрокатчики добиваются прекращения производства домашних проекторов, аудиосистем компоновки сложнее 2.1 и цветных телевизоров диагональю более 21 дюйма. Интернет-кафе и кабельные сети повсеместно глушат точки доступа Wi-Fi и разрушают базовые станции WiMAX, не забывая о вышках сотовых операторов и проклятом 3G. Хотя кому нужен Интернет, если монополия на передачу файлов давно принадлежит Главпочтамту – по справедливому тарифу 1 рубль за килобайт на твердом носителе при отправке ценной бандеролью. Здравствуй, дивный новый мир!



Отдыхай с Настроением!

call-центр: **8-800-5555-888**

- **Авиамоторная.** Шоссе Энтузиастов, вл 13/16, сооружение А.
- **Автозаводская.** ТЦ «Обувь на Автозаводской», ул. Мастеркова, д. 6.
- **Адмирала Ушакова.** ТЦ «Виктория», ул. Адмирала Лазарева, дом 2.
- **Алексеевская.** Пр-т Мира, д. 93, стр. 4.
- **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр 1.
- **Бауманская.** Ул. Ладожская, д. 4/6, стр. 5.
- **Белорусская.** ТЦ «Тишинка», Тишинская площадь, владение 1.
- **Битцевский Парк.** ТЦ «Перекресток», ул. Голубинская, д. 28.
- **Варшавская.** Варшавское шоссе, д. 78 А.
- **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп 1.
- **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 1Б.
- **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- **Коньково.** Ул. Профсоюзная д.109.
- **Красносельская.** Ул. Краснопрудная, д. 13.
- **Крылатское.** Осенний бульвар, д. 7, стр. 7.
- **Кузьминки.** Волгоградский проспект, вл. 80 .
- **Марьино.** Ул. Люблинская вл. 112 А.
- **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- **Октябрьское поле .** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр. 1.
- **Отрадное.** Алтуфьевское шоссе, д. 40.
- **Партизанская.** Измайловское шоссе, д. 69 Д.
- **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.
- **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- **Савеловская.** Ул. 1-я Квесисская, д. 18.
- **Савеловская.** Ул. Сущевский вал, д. 5, стр. 1а.
- **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус. 2.
- **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом. 61 А, стр. 1.
- **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- **Юго-Западная.** 47 км МКАД, стр. 20.
- **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.

Моск. обл. ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.
Моск. обл. ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
Моск. обл. ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
Моск. обл. ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
Моск. обл. ТЦ «Дарья» г. Клин, ул Карла Маркса, д. 4.
Моск. обл. ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
Моск. обл. г. Коломна пл. Восстания, дом 7.
Моск. обл. г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
Моск. обл. ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
Моск. обл. г. Ногинск, ул. 3-го Итернационала д.66.
Моск. обл. ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
Моск. обл. ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д4., к. 3.

*на правах рекламы

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Majesty 2



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.management
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С: Ino-Co»

Стратегия наоборот – и в то же время единственно правильная. Отныне мы управляем именно фэнтезийным королевством, а не каждым искателем приключений отдельно – у тех своя голова на плечах.

Spore: Galactic Adventures



Платформа:
PC
Жанр:
action-adventure/other.construction
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis

Все чудики, которых вы создали в оригинальной Spore, теперь могут сыграть именно те роли, в которых вы их себе представляли. Пока мы писали этот текст, в споропедии прибавилась еще добрая сотня приключений!

Batman: Arkham Asylum



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rocksteady Studios

Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: атмосферно, красиво и интересно.

«Дурная репутация» (inFamous)



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sucker Punch

По улицам, крышам и стенам домов, линиям электропередач, рекламным вывескам, пожарным лестницам и водосточным трубам... Реалистичным супергероем быть нелегко, но ведь и удовольствие почти гарантировано!

136 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

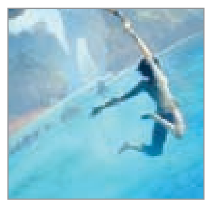
Константин Говорун



Все-таки, информационный голод – это прекрасно. В первый же день отпуска Google Maps сожрал все деньги на мобильном телефоне – и все. Разве что иногда по вечерам включали канал «Россия». А так – солнце, море, «Черниговское белое», одесские катакомбы, жареные бычки... И никаких игр. Даже на Nintendo DS.

СТАТУС: Входит в курс дела **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Quest IV (DS)

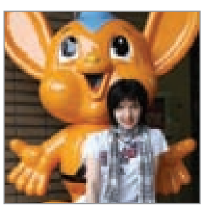
Артём «cg» Шорохов



Как ни прискорбно, но UFC 2009, похоже, сдалась на милость глюков, надо бы сделать перерыв до следующего патча. И, как ни странно, это даже хорошо: ведь вышел наконец долгожданный Arkham Asylum, да и в редакторе мотоаттракционов Trials HD, как оказалось, можно запросто просидеть аж до самого утра. А ведь есть еще великолепная Shadow Complex, которую ну просто нельзя не любить! Cowabunga-a-a!

СТАТУС: @cg_CCCP **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Batman: Arkham Asylum, Shadow Complex, Trials HD

Наталья Одинцова



Событие из разряда «слона-то я и не приметил»: в Токио на Гинзе отыскался музей стражей порядка. Здание выглядит точь-в-точь как полицейский участок из сериала о Фениксе Райте. Вход стережет покровитель японских городовых (и дальний родственник Blue Badger) – большеухий Пипо-кун. Экспонатов немного, таблички не переведены на английский, но посетить музей все равно стоит.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Devil May Cry

Сергей «TD» Цилюрик



Проходить унылые однообразные подземелья FFIV: The After Years очень помогали книжки: как начинается очередной рэндомный бой, сразу носом в страницы и долбишь по кнопке подтверждения атаки. Большая часть игры (да чего таить – очень многих JRPG) проходится именно так. Потому-то гамбиты в FFXII хороши и уместны. Жаль, что все написанные части «Песни льда и огня» Мартина закончились раньше, чем гадкая The After Years.

СТАТУС: Финалочник на свою беду **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Dissidia: Final Fantasy

Илья Ченцов



Хотел поискать в Интернете значки ESRB, но Punto Switcher услужливо переделал аббревиатуру в слово «уыки», после чего Google рассказал мне, что так, оказывается, называются специальные кривые палки, на которых держится верхний круг юрты – шанырак. Потом выяснилось, что на самом деле мне нужны значки PEGI – в последнем номере британского PC Gamer над ними хорошо поиздевались.

СТАТУС: htlfrnjh **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Spore: Galactic Adventures, «Миссия Дарвина»

Степан Чечулин



Batman Arkham Asylum оказалась-таки действительно отличной игрой. Больше всего впечатлила боевая система, конечно. Бэтман выписывает просто шикарные комбинации ударов, ловко блокирует атаки противников и зрелищно впечатывает их в землю. Самое смешное, что несмотря на все жестокие удары, противники Бэтмана никогда не умирают. Вот такой он хороший. Белый и пушистый.

СТАТУС: Мыш **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Batman: Arkham Asylum

Денис «SpaceMan» Никишин



Только что с «Района №9». Шорохову фильм не понравился, мол, у героев нет мотивации, куски сюжета, якобы, придумывали в последний момент, все поступают нелогично и вообще не фаустгётэ. А я вот что подумал: зачем нужна эта мотивация, когда можно просто взять крутую инопланетную пушку и мочить жалких людишек! А потом залезть в крутого робота (проданного за сто банок кошачьего корма) и вообще разнести все к чертям!

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Shadow Hearts 2

Евгений Закиров



Почти прошел пятый Dragon Quest, наверное, сразу после возьмусь за четвертый. До этого сериал не вызывал никаких эмоций, теперь же появилось желание пройти все выпуски – и все благодаря The Hand of the Heavenly Bride! Наверное, эту осень встречу еще и с Hoshizora no Mamoribito: в нее и с друзьями играть можно, и вообще она на пике популярности.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Quest V

Обратная связь

Как не надо и как надо

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Фотограф:
Мария Пухова

После утомительной трудовой недели, надоевшей учебы – что может быть лучше отдыха за городом? Пикник, шашлык, друзья-товарищи и атмосфера долгожданного отдыха... А что делать, если ты одинокий волк, если нет не то что собственной дачи – даже чахлого кустика у подъезда многоэтажки, – что же делать? Вот бы изобрести суперсимулятор, который давал бы все и сразу без проблем! И ехать никуда не надо, и свиней-копилок всю жизнь кормить... Да только представить сочный, ароматный шашлык и теплое плечо настоящего друга в виртуальном Зазеркалье я пока, увы, не могу. А вы?

Калипсо



Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

«Отдых на природе». Бестселлер

Здравствуйте, «СИ». Читаю ваш журнал достаточно давно и мне он очень нравится. Вот недавно Врен высказался насчет идеи оригинальной игры, которую он хотел бы сделать. И у меня есть одна такая идея. Как насчет «Отдыха за городом»? Думаю, такая игра пришлась бы по душе многим городским мальчишкам и девчонкам, особенно тем, кто нечасто выезжает на природу. Если кратко, суть игры в том, чтобы объединить охоту (например, на уток), рыбалку, собирание грибов и ягод и так далее. Да и просто побродить по лесу, где можно послушать пение птиц, посидеть у костра, искупаться в озере, пособирать цветы – все это само по себе может доставить кучу удовольствия. Естественно, в инвентаре у вас должно быть все самое необходимое (хотя в настоящий рюкзак это все едва ли поместилось бы): спальный мешок, нож, топор, ружье с патронами, удочка, спички, вода и немного еды. В дальнейшем еду придется уже добывать самому, и это и есть движущая сила игры! Представьте только, какой простор для фантазии! Можно придумать кучу мини-квестов для выполнения задач. При желании можно и вовсе заделаться эдаким Робинзоном Крузо и растянуть свой поход на неограниченное время.

А представьте, какой опыт получит молодежь от такой игры. Конечно, вы можете сказать, что настоящий опыт лучше виртуального, но тут уж все зависит от мастерства разработчиков. Если погрузить игрока в достаточно реальный и большой мир с полной свободой перемещения, то я думаю, что и такой опыт будет неплох. По крайней мере, можно научить делать какие-то вещи (например, пользоваться компасом). Есть шашлыки на дачах проще пареной репы, а вот попробуй сделать его на дикой природе! А если еще и завалить встретившегося кабана?

Ну, пожалуй, хватит. Если кого-то заинтересует идея игры, буду очень рад.

Михаил,
г.Москва

**Зануда ** *Очень уж вам хочется, судя по всему, сделать эдакую ultimate-игру, в которой есть все-все-все. А вернее – даже десяток разных игр (уже, между прочим, существующих), объединенных под одной обложкой «в открытом мире типа GTA». Ничего, все начинали с таких вот идей-компиляций, даже S.T.A.L.K.E.R. когда-то выдумывался из подобного концепта. И только с опытом приходит понимание того, что задумка «Игры Мечты» (ТМ) совершенно нереализуема и, главное, не востребована.*

Хотя, конечно, без таких вот мечтателей, пожалуй, в мире не было бы ни Afrika, ни Endless Ocean, ни Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, ни Aquanaut's Holiday, ни Lost in Blue, ни даже симуляторов охоты, рыбалки и Guitar Hero у костра. Ведь и их в свое время придумали мечтатели-первопроходцы. В общем, так держать!

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Зачем перенесли Heavy Rain? На PS3 в 2009 году и так мало эксклюзивов!

А вам бы хотелось, чтобы игру выпустили сырой и недоделанной только ради сомнительной статистики? Нам – точно нет. Да пусть хоть сто лет делают, лишь бы игра в результате получилась классная! Все мы помним, что случилось с Alone in the Dark от Atari...

Где можно найти работы Марии Пуховой и фото Калипсо? Знайте, у нее появился еще один фанат!

Поищите здесь: www.photosight.ru/users/105090/ Но только тс-с-с!

Когда в России начнут выпускать аниме на Blu-ray?

Строго говоря, уже начали – если, конечно, вы ничего не имеете против «трехмерного аниме» от Capcom «Обитель зла: Вырождение» (Resident Evil: Degeneration). Двухслойные Blu-ray с этим CG-фильмом распространяет в России

Как не надо и как надо

Здравствуйте, редакция «Страны Игр»! В очередной раз хочу выразить свое негативное отношение к современной игровой индустрии и компании Midway в частности. Главный тезис моего заявления: «Во всем виноват Эд Бун» (в смысле, в банкротстве компании). Логично предположить, что главным игровым сериалом компании является Mortal Kombat. И именно его загнивание еще со времен Special Forces явилось началом конца Midway. Якобы перезапустив сериал в Deadly Alliance, Бун настолько стал доволен игрой, что решил в каждой новой части МК вводить в виде бонуса гигантское количество контента вроде никому не нужного концепт-арта и невнятных эскизных набросков. Боевые стили, представленные как главная фишка игры, скорее вносили путаницу, а не простор для тактического ведения боя. Графический дизайн персонажей, основанный на пресловутой любви Буна к комиксам, – один из поводов ненависти к Midway. Также восторга не вызвала подача сюжетных концовок посредством слайд-шоу взамен CG-роликов как в отличном (в эпоху PS one) MK4. Видимо, все средства ушли на создание вступительного CG-ролика. Единственный плюс – весьма динамичный и зрелищный режим Konquest в МК Armageddon. А мини-игры скорее призваны разгонять тоску от основного геймплея. Скомканный сюжет, зомби Лю Канг и хирургические опыты над Мотаро в МКА – вот еще порция минусов. Особняком стоят весьма бодрые Shaolin Monks, дающие некоторые разъяснения для сюжетных дыр сериала. Еще со времен МК Mythologies: Sub-Zero я стал мечтать о возможных МКМ: Scorpion, Raiden, Rain и т.д.; но, видимо, у студии что-то не сошлось (очевидно, низкие продажи игры) и возможный сериал был закрыт. Наверное, отправной точкой в вырождении сериала стал уход Джона Тобиаса. В последнюю МК vs. DC Universe не играю из принципиальных соображений и не собираюсь покупать. Не хватало нам еще МК vs. Square Enix и МК vs. Disney! Остается надеяться на возможные перспективы, которые может внести Warner Bros. в развитие сериала. Лично я всегда представлял «nextgen МК» еще со времен появления PS2 как игру с реалистичным графическим дизайном персонажей, минимумом юмора, максимумом жестокости (возврат Brutality) и, конечно, кинематографичными CG-роликами в качестве концовок. Игровая механика должна остаться прежней – как сплав из МК3 и 4, то есть аркадной и быстрой, а не угодничать перед всеми теккенофилами и стритфайтероманамами вместе взятыми.

То ли дело процветающая Electronic Arts, экспериментирующая в новых жанрах (довольно удачно) и при этом не забывающая клепать довольно посредственные проекты вроде бесконечных NFS и игр по кинолицензиям. Dead Space – просто хорошая игра, хотя и со штампованным сюжетом из «Чужих» (особенно концовка). Dante's Inferno – крепкий проект, тянущий на 8-9 баллов и, очевидно, готовый потягаться с готовящимся God of War 3. Также приятные впечатления получил от Fight Night Round 4: великолепная графика, хотя геймплей почти не изменился со времен прошлой части, а некоторые тренировочные режимы получились весьма жесткими в рамках сложности выполнения. И вот вопрос: где же Холифилд? Судя по вашей рецензии, он должен быть в игре.

И еще порция вопросов. Будет ли Black 2? И что там с Harker? Ведется ли работа над детективным триллером Rainy Woods?

Желаю всего наилучшего!
До встречи!

Олег Кольцов,
Нижегородская область, п.Аксентис

**Зануда ** *Хм. Думается, вы сами не знаете, чего хотите. Одновременно и ругаете и хвалите игры за одно и то же. Предвзяты к одному и в то же время лояльны к другому… Совет простой: да наплюйте вы на то, что вам не нравится, и играйте лишь в то, что по душе. И жизнь станет проще, и голову не придется забивать.*

**Артем Шорохов ** *Воспользуюсь правом не комментировать написанное о Mortal Kombat (лучше еще раз перечитайте рецензии на МКА и МК vs. DCU) и переадресую ваши суждения читателям: родные, а вам тоже хочется, чтобы новая игра цикла походила на Mortal Kombat 4?*

Что же до вопросов, вот вам ответы. Относительно Black 2 (название рабочее, равно как и Burnout 6) и разработчики, и издатель хранят гробовое молчание. Если бы не утечка информации год или два назад, никто бы ничего не знал даже о самом факте разработки. Но и так нам известно лишь то, что это будет (если вообще будет) игра для консолей нового поколения. Со времени выхода Burnout Paradise без малого два года назад Criterion Games, якобы, только тем и занимается, что разрабатывает и внедряет всевозможные ее улучшения и расширения. Но мы же с вами понимаем, что одним лишь этим сыт не будешь – новая, еще не анонсированная игра прямо сейчас готовится за закрытыми дверями студии. Но вот шутер это или гонка – весьма каверзный вопрос.

А с Harker все куда проще и оттого грустнее. Так и не приглянувшаяся издателям игра отправилась в дальний ящик до лучших времен, и все свои силы разработчики (а это, напомним, калифорнийская студия Double Helix Games) отдали заказу от Konami – Silent Hill: Homecoming. Что будет с Harker дальше – зависит от того, заинтересуются ли игрой издатели под впечатлением от «Сайлент Хилла нового поколения» или же нет.

И, наконец, Rainy Woods. С ней тоже все не слава богу. Перво-наперво – студия-разработчик (Access Games), на счету которой пока всего одна, всеми забытая игра, да и та шестилетней давности. Издатель же (Marvelous Entertainment), даром, что плодовитый, тоже не самый надежный поручитель, и бюджет «большой» игры нынешнего поколения, похоже, не потянул. В результате имеем то, что имеем: разработка затягивается, конца и краю ей не видно, все сроки сорваны, а денег нет. Весьма вероятно, что всю эту кашу заваривали в расчете на то, что игру возьмет под крыло сама Microsoft, которая и поможет, так сказать, советом да ресурсом. Похоже, ставка не сыграла, и у дуэта Access-Marvelous осталось два пути: искать на проект инвестора (соиздателя) или же урезать расходы, переводя Rainy Woods в категорию «игр попроще». Впрочем, повторюсь, все это – лишь предположения. Ждем официального объявления. Пока же о переносах даты выхода разработчики говорят лишь с позиции «Мы переделываем игру таким образом, чтобы она не настолько сильно напоминала «Твин Пикс» Дэвида Линча». Вот такие молодцы.

А Холифилда в FNR4 и впрямь нет. Сами удивляемся… Авось, появится под видом DLC вслед за братьями Кличко.

Слишком много шестерней…

Горячий привет «Стране»! С большой радостью вижу на виртуальных страницах вашего диска комикс по мотивам моей любимой Gears of War (что же вы, кстати, так задерживаете шестой выпуск Hollow, читательский интерес нагоняете?), но, признаться, уже начинаю слегка путаться. Сперва, значит, нужно сыграть в первую игру, потом прочитать ваш комикс, потом снова играть – уже в Gears of War 2… Но ведь комиксы все выходят и выходят, да еще и разные. Да еще есть книга… В общем, помогите внести ясность, а то как бы не нахвататься спойлеров. И давайте уже публикуйте поскорее окончание, интересно же!

Анатолий Снопко,
г.Киев

**Артем Шорохов ** *И вам привет! И рад бы ответить, что да, интерес нагоняем (известно ведь, что геймеры сползаются к родным компьютерам с дач как раз в сентябре), да причины все больше прозаические, неинтересные. А вот вопрос ваш про порядок чтения – как раз интересный! Не стану утомлять долгим цитированием, чай, все свои, все в теме. Перво-наперво условимся, что хронология событий и порядок чтения – вещи разные, и лучший способ вникать во вселенную Gears of War – это следовать заданным авторами курсом: первая игра, книга, комиксы, плавно переходящие во вторую игру… Но если вам интересна именно хронология событий, то порядок таков. Книжка Aspho Fields за авторством Карен Трэвисс расскажет предысторию (самое раннее из упоминаемых событий – аж за 26 лет до первой игры, самое позднее – незадолго до начала второй). Комикс-арка «Дыра» (Hollow, выпуски с первого по шестой) – своеобразный эпилог для оригинальной Gears of War, тропинка к сиквелу. Ваншоты The Quickening (седьмой выпуск комикса) и The Harper's Story (восьмой) непосредственно пересекаются с Gears of War 2 (и, кстати, содержат спойлеры для тех, кто с игрой еще не знаком). Мини-история One Day, открывающая сборник иллюстраций Source book, относится к самому началу Gears of War 2, можете считать ее своеобразным прологом к ней.*

А совсем недавно начат новый цикл комиксов, под заголовком Barren. Это самая-самая свежатинка: сюжет еще не только не окончен, но даже толком и не начался. Мы и сами ждем не дождемся продолжения истории!

компания «ВидеоСервис», на ее счету – львиная доля всех российских дисков в этом формате. Увы, прочие дистрибьюторы пока не спешат следовать их примеру, а потому «обычное» аниме пока доступно в нашей стране лишь на традиционных DVD. Скрестим пальцы за будущий год: в 2010 российских BR-релизов ожидается существенно больше, быть может, и аниме повезет?

А Ninja Gaiden II такая же сложная, как первая часть? Стоит ее брать?

Эм… Да, примерно такая же сложная. Может, только самую капельку полегче засчет более гуманной системы здоровья и лояльных чекпойнтов. А вот «столит ли ее брать» – целиком зависит от того, как вы сами относитесь к подобным играм. Понравилась первая часть? Пропустить вторую было бы преступлением против себя. Не понравилась? Тогда, пожалуй, не стоит и пытаться.

Можно ли как-то заказать игру через Интернет, не заводя при этом кредитку?

Конечно. Самый простой способ – попросить кого-то из «окредиченных» знакомых. Вариант номер два: местные интернет-сервисы, вроде www.pregrad.net, которые за определенную плату возьмут на себя хлопоты по переводу ваших денег иностранному продавцу. И еще одна возможность: наш собственный магазин www.GamePost.ru, он с радостью берется за доставку любого игрового импорта по предоплате.

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Shadow Complex
Скачиваемая игра, графика в которой легко даст фору картинке в многих «больших» релизах. Ждем не дождемся «Тетриса» на движке UE3, а пока смотрим видео из Shadow Complex.



Trials HD
Вторая скачиваемая игра в этом номере. Она не только играется великолепно, но еще и красива настолько, что смотреть на нее лучше в высоком разрешении.



Банзай!
Три отличных любительских клипа, пятый опенинг Naruto Shippuden и трейлер второго сезона телесериала Darker Than Black.

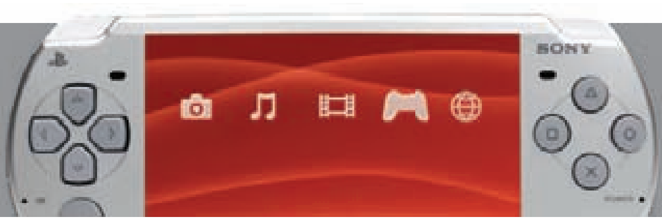


Законопослушный гражданин
Когда продажная судебная система не смогла покарать преступников, бывшая жертва сама взялась вершить правосудие.



PSP Zone

Прошивка: 5.51
Демоверсия: Yuusha 30 (миссия №4)
Трейлеры: Kurogane no Linebarrels, Beaterator, Ookami Kakushi



Слово редактора

Бесконечный марафон спортивных игр в рубрике «Территория HD» в этот раз разбавлен скачиваемыми играми с Xbox Live Arcade. И какими! Trials HD и Shadow Complex поражают своей проработанностью и затягивают в свой мир не хуже, чем их «старшие» собратья. В рубрике «Демоверсии» у нас в этот раз беспределят братья Макколы – несмотря на то, что Call of Juarez: Bound in Blood уже давно в продаже, демка появилась только сейчас. Так что если вы еще не ознакомились с этой великолепной игрой в жанре «вестерн», рекомендуем наверстать упущенное. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Видеопревью:
- Lost Planet 2 (PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:
- Majesty 2 (PC)
- Wolfenstein (PC, PS3, Xbox 360)
- Hearts of Iron (PC)
- Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled (Xbox 360)

Особое мнение:
- Trials HD (Xbox 360)
- Shadow Complex (Xbox 360)

Трейлер:
- Rage (PC, PS3, Xbox 360)
- Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)
- Heavy Rain (PS3)
- Battlefield: Bad Company 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Mafia II (PC, PS3, Xbox 360)
- Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)
- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)
- Alan Wake (PC, Xbox 360)
- Fable III (Xbox 360)
- Guild Wars 2 (PC)
- World of Warcraft: Cataclysm (PC)
- Napoleon: Total War (PC)

Special:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Heavy Rain (интервью)
- Assassin's Creed II (дневники разработчиков)
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:
- День Победы III (Hearts of Iron III)
- Order of War. Освобождение
- Call of Juarez: Bound in Blood

Территория HD:
- Lost Planet 2
- Shadow Complex
- Trials HD

Банзай!:
- Vlad G Pohnert - Wee Need You (AMV)
- *inverse* и Chiikaboom - Timeclock (AMV)
- Kain - Sweet Drift (AMV)
- Naruto Shippuden (пятый опенинг)
- Ikimono-gakari - Hotaru no Hikari (клип)
- Darker than Black 2 (трейлер)

PSP-Zone:
- Прошивка 5.51
- Yuusha 30 (демоверсия, миссия №4)
- Kurogane no Linebarrels (трейлер)
- Beaterator (трейлер)
- Ookami Kakushi (трейлер)

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake III Arena
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- ATI Catalyst 9.7 WHQL Windows 7/Vista
- GeForce ForceWare 190.56 Win 7/Vista
- GeForce ForceWare 190.56 Windows XP

Патчи:
- Hearts of Iron III v1.1 Интернациональный
- Penumbra: Overture - ATI hotfix Интернациональный
- The Sims 3 v1.4.6 Интернациональный

Софт:
- F-Prot Antivirus 6.0.9.2
- SmartFix Security Center 2009 6.0
- Trojan Remover 6.8.0 build 2586
- AutoPlay Media Studio 6.0.2.0
- Nero Free 9.4.12.3
- Avant Browser 11.7 Build 36
- AlbionXP 1.2.4
- Ashampoo ClipFinder 2.05
- Нескучный курс английского языка 3.0
- novaPDF Pro 6.4 build 307
- PC Wizard 2009 1.89
- Разговорный английский. Ситуации общения 1.0
- Vocabilis 4.0.8
- AnyTV Free 2.41
- n-Track Studio 6.0.5 build 2496
- Spider Player 2.3.11
- Ace Utilities 5.0.0
- Advanced Registry Tracer 2.11
- DriverMax 5.2
- Fresh Diagnose 8.16
- RightMark CPU Clock Utility 2.35
- Super Utilities Pro 9.6.19
- Windows 7 Manager 1.1.1
- WinLock 5.03
- X-Setup Pro 9.2.100

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.5.2
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.0.5
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8 build 7778
- HyperSnap-DX 6.61.04
- Miranda IM 0.8.4
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6.2
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.0

Widescreen:
- Астробой (Astro Boy)
- Законопослушный гражданин (Law Abiding Citizen)
- Легион (Legion)
- Однажды в Риме (When in Rome)
- Там, где живут чудовища (Where the Wild Things Are)

Shareware/Freeware:
- Aquapolis
- Clayside
- FastCrawl
- Sheeplings

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Call of Juarez: Bound in Blood

Демоверсия приквела к известному шутеру Call of Juarez. Здесь нам предлагают посетить бандитский городок Тусон в южной Аризоне. Из двух братьев можно играть только за Рея, в его распоряжении сразу два револьвера. Остальное оружие можно либо отобрать у неприятелей, либо приобрести в специальном магазине. Справиться с врагами помогут специальное умение концентрации и забытый в одной из тележек крупнокалиберный пулемет. В единственной доступной миссии необходимо обезвредить несколько десятков злодеев и победить главаря в честной дуэли.



Battlefield 2

Популярная модификация Sandbox для Battlefield 2 достигла, наконец, финальной версии, чего мы пропустить никак не могли. Мод этот предназначен не столько для тех, кто предпочитает ожесточенные перестрелки, сколько для любителей всевозможных гонок и трюков. Благодаря Sandbox буквально из ничего можно создать полноценную трассу, полную трамплинов. Помимо различных блоков, из которых, собственно, и строится карта, в моде доступны различные виды техники, на которых нам предстоит гоняться друг с другом.



Operation Flashpoint: Resistance

В прошлом месяце мы предлагали поклоникам Operation Flashpoint: Resistance мод по мотивам Warhammer 40,000, и в этот раз их также ждет футуристичный проект. Thyria: Sands of Resistance не относится к какой-либо известной игровой вселенной, но, тем не менее, данная работа все равно достойна внимания. Каждая из сторон здесь имеет собственный набор вооружения и техники, а боевые машины чем-то напоминают бронированных монстров из Empires. Миссий в моде пока нет, но и без них его будет любопытно посмотреть.



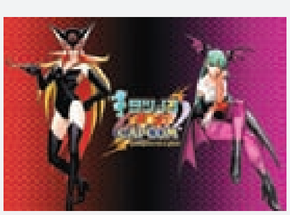
rFactor

В текущем месяце мы решили порадовать любителей американских гонок отличной модификацией NSS 2009. Эта работа добавляет в игру полноценный чемпионат знаменитой серии NASCAR. Разработчики из Freedom MotorSports не стали следовать примеру коллег. Они выпустили не только полный набор сток-каров, но и целую кучу трасс, что явно пошло моду на пользу. Как и полагается, основным требованием к пилоту в NSS 2009 является умение ездить: машины совершенно одинаковые, так что шансы на победу у всех равны.

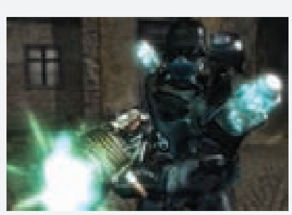


Галерея

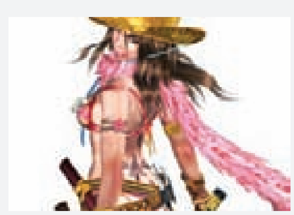
Обои для рабочего стола



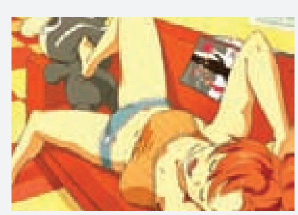
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



В продаже с 23 сентября

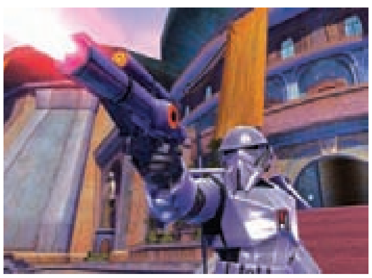
Анонс

В следующем номере...

В РАЗРАБОТКЕ

Star Wars: The Old Republic (PC)

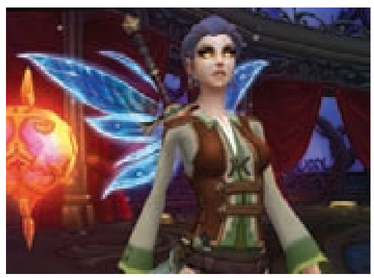
Как стать героем саги, если семья Скайуокеров уже укомплектована? В BioWare знают ответ.



В РАЗРАБОТКЕ

Аллоды Онлайн (PC)

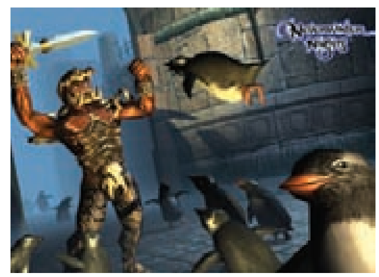
Когда-то русский художник взял японского мудреца и сделал из него румяную бабу. Так появилась матрешка. «Аллоды Онлайн» готовятся по похожему рецепту.



СПЕЦ

Свободу надо заслужить: ролевые игры BioWare

Космос, древний Восток или фэнтезийное средневековье – последствия нашего выбора важны везде.



В РАЗРАБОТКЕ

Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (DS)

JRPG в Грибном королевстве случаются редко, но метко. Nintendo давно приучила нас ждать от Mario & Luigi только лучшего.



ХИТ?!

Assassin's Creed II (Xbox 360, PS3, PC)

Преемник Альтаира из первой Assassin's Creed, итальянец Эцио, наводит ужас на средневековых венецианских толстосумов.



СПЕЦ

Gamescom 2009: итоги

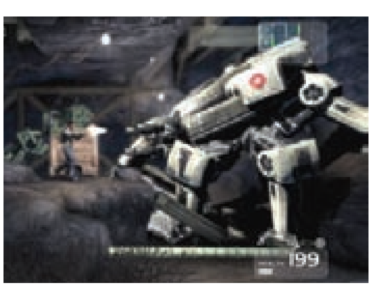
Кёльнскую выставку задумывали как преемницу лейпцигской Games Convention. Удалось организаторам добиться задуманного или нет?



РЕЦЕНЗИЯ

Shadow Complex (XBLA)

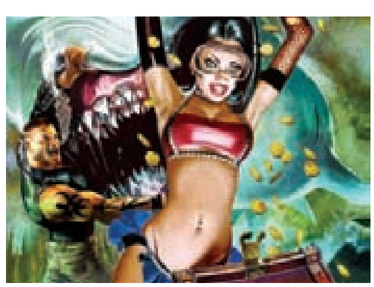
Клиффи Би отдыхает от Gears of War – под занавес лета на онлайн-просторы ворвалась главная XBLA-игра года и мгновенно сорвала аплодисменты.



РЕЦЕНЗИЯ

Unbound Saga (PSP)

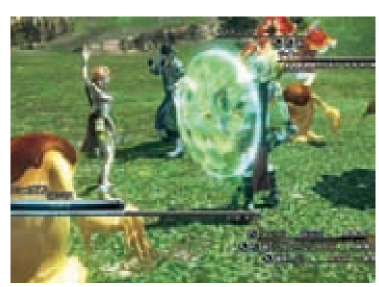
Beat'em up от Vogster Entertainment российские геймеры нарекли «трехмерной Comix Zone» задолго до выхода игры. Разработчикам это сравнение польстило.



В РАЗРАБОТКЕ

Final Fantasy XIII (Xbox 360, PS3)

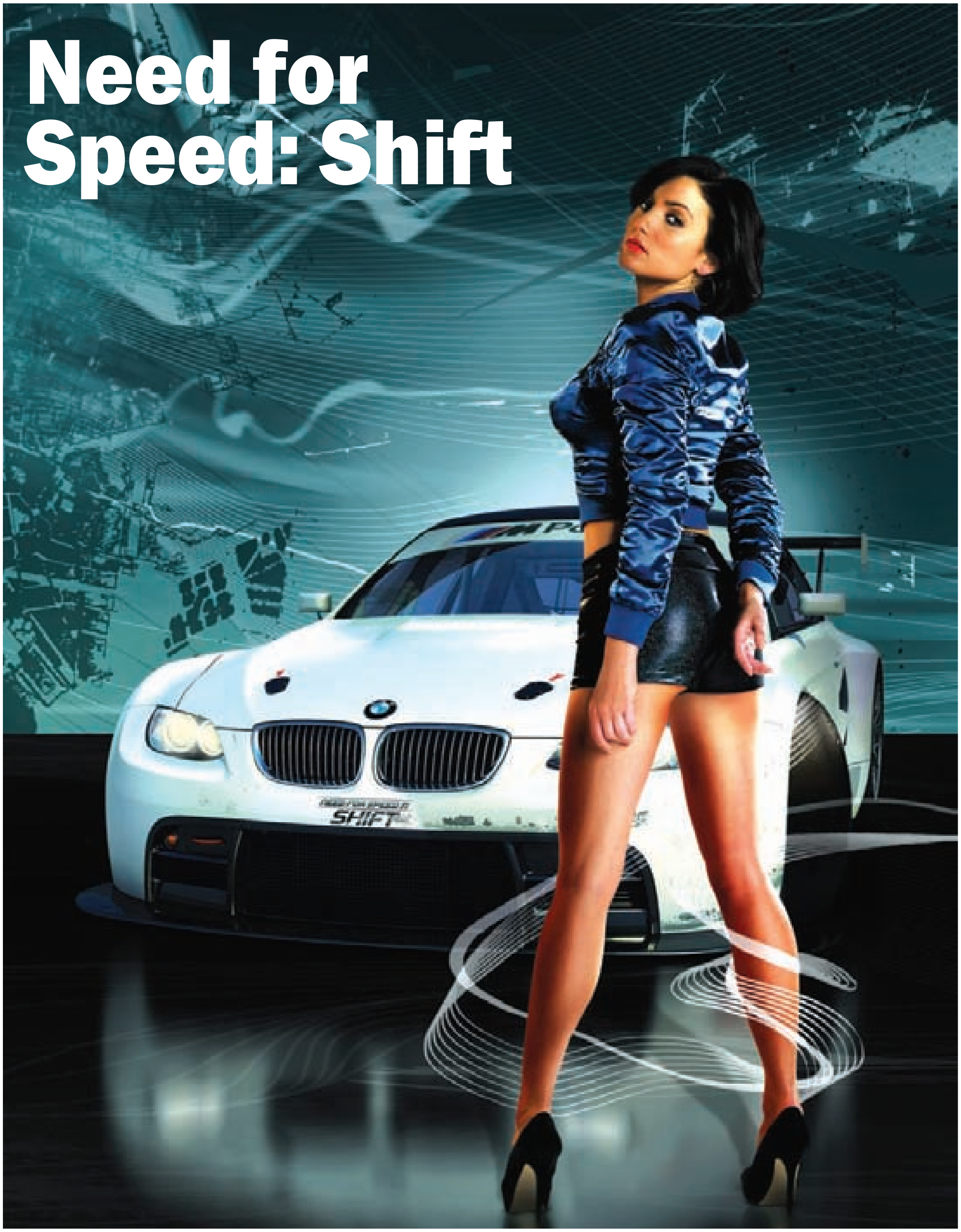
Животрепещущие подробности: на ком прокатится Лайтнинг в самой ожидаемой RPG от Square Enix (подсказка: это не Шива и не Врен).



В следующем номере

В «Страну Игр» приехал секретный диск с полной версией новой части Need for Speed, с которой у сериала начинается совсем другая жизнь. Редакционные эксперты не выпускают из рук руль и усердно давят на педали в попытках понять, куда же приехала Electronic Arts на сей раз.

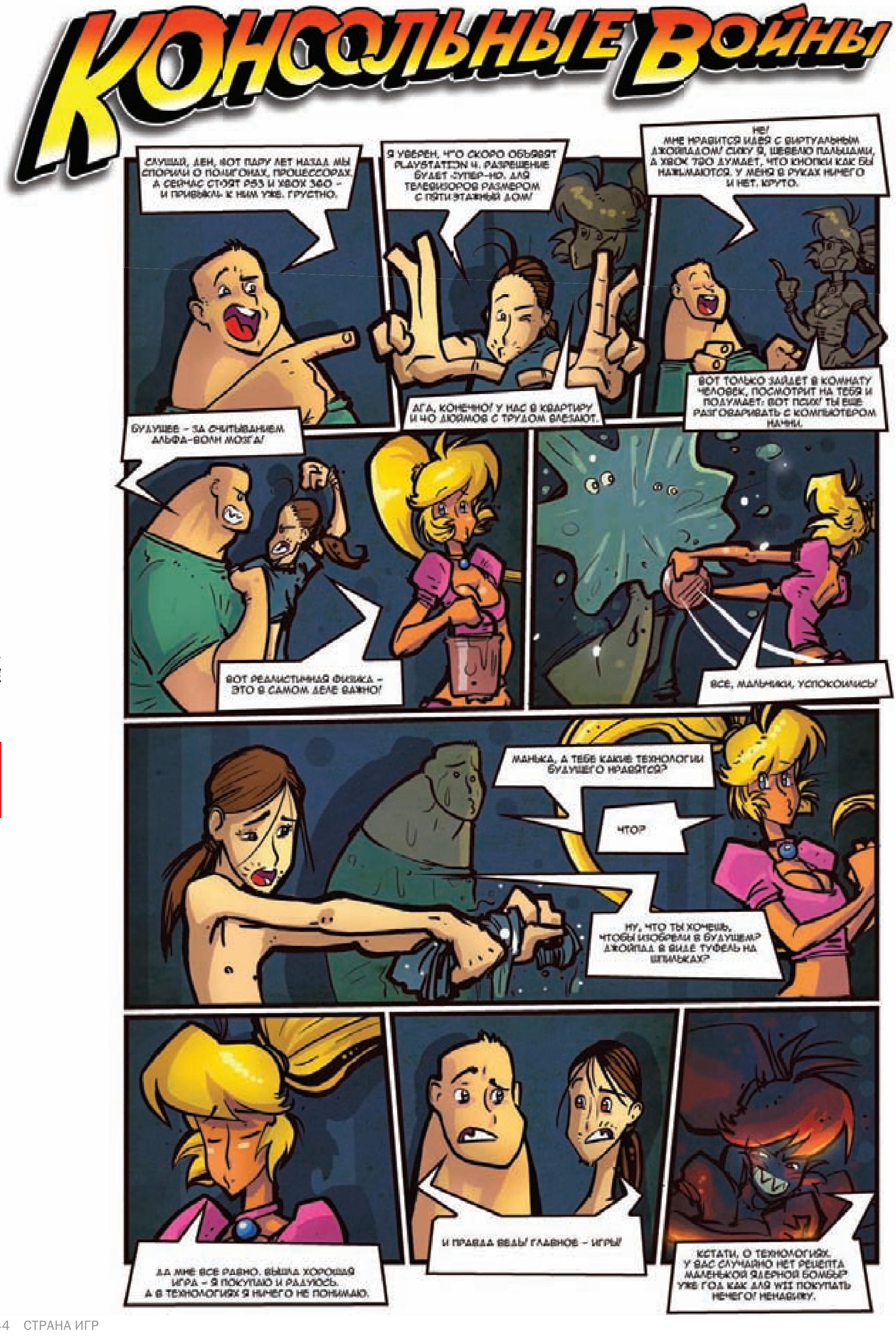
Need for Speed: Shift



КОМИКС

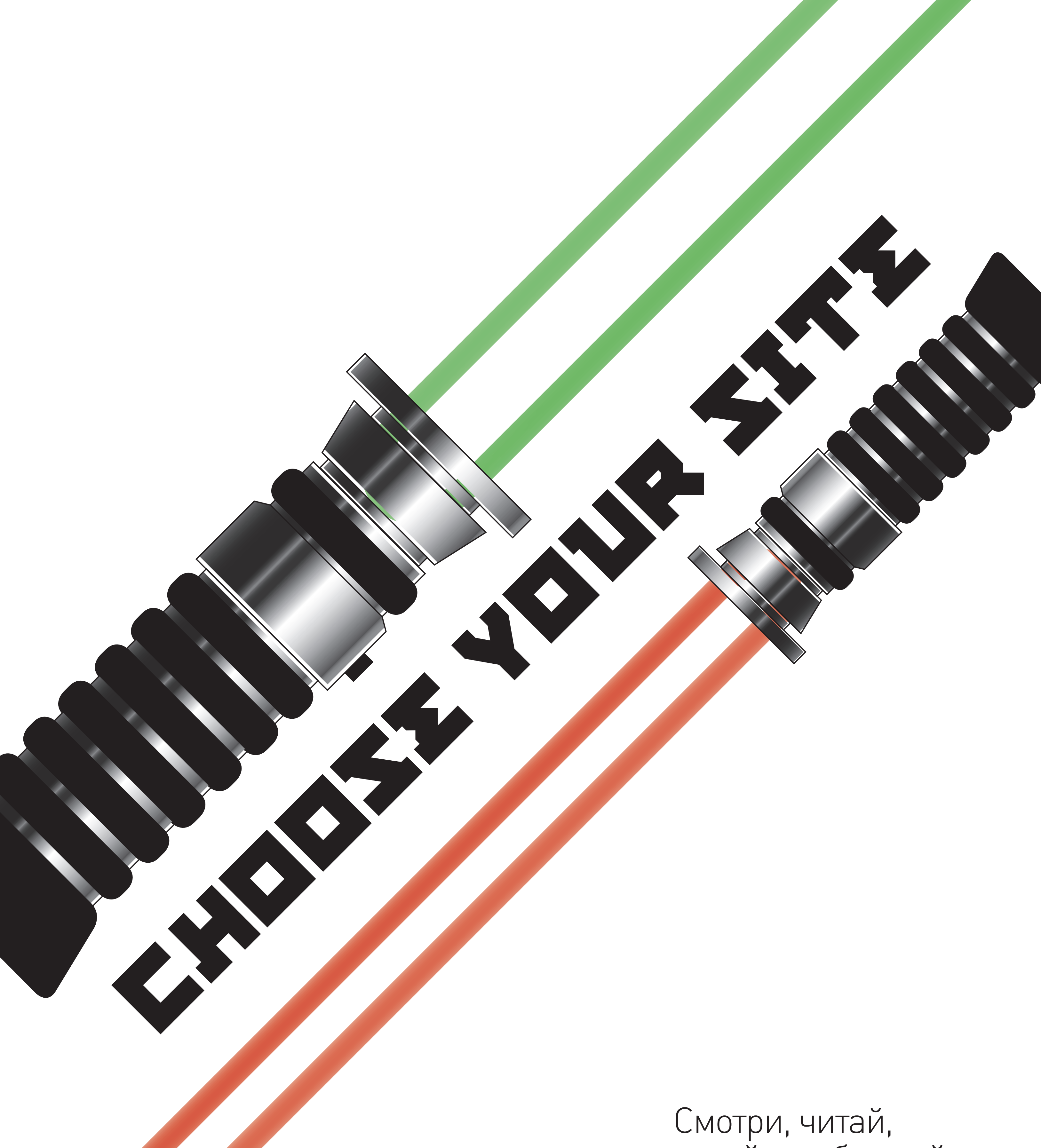
ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

ВЫПУСК 41 Светлое будущее



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак


CHOOSE YOUR SITE



Чистая Кожа Актив Скраб:
Специалист против черных точек,
прыщей и следов от них.
ИННОВАЦИЯ
ГАРНЬЕР
ЧИСТАЯ КОЖА
АКТИВ
Салициловая кислота 2%
Фитокомплекс
ПРОТЕСТИРОВАНО НА КОЖЕ, СКЛОННОЙ К АКНЕ
GARNIER
SKIN NATURALS
Чистая Кожа Актив
Скраб против прыщей
и черных точек
ДЕЙСТВУЕТ
СРАЗУ
ГАММА
ЧИСТАЯ КОЖА АКТИВ
ДЕЙСТВУЕТ СРАЗУ
• Против прыщей – 88%* протестировавших подтвердили, что количество прыщей уменьшается.
• Против следов от прыщей – 90%* протестировавших подтвердили, что следы от прыщей исчезают.
• Против черных точек – 94%* протестировавших подтвердили, что после использования скраба количество черных точек уменьшается.
Узнай больше на www.garnierpure.ru
Горячая Линия Гарньер 8-800-100-0088 www.garnier.com.ru
Заботься о себе.
GARNIER
*% согласных, самостоятельная оценка результата, 52 человека, после 4 недель использования.
Реклама.